POR SÓLO 3,99€

TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

PORTUGAL 3,99€

...TOS AL PC

¡TODO LO QUE QUERÍAS SABER!

UNREAL TOURNAMENT 2004

Lo nunca visto en acción

LA HISTORIA EN TUS MANOS

IMPERIVM II

Decide el futuro de Europa

¡¡LA ACCIÓN SE VUELVE LOCA!!

ARMED & DANGEROUS

Rompe todos los moldes

EL GRAN RIVAL DE FIFA YA ESTÁ AQUÍ

PRO EVOLUTION SOCCER 3

¡¡Fútbol total en tu PC!!

Especial Navidad 188 páginas

ESTE MES 10 DEMOS + 2 JUEGOS

2 Cds ¡¡exclusivos!! con las mejores demos jugables para Pc

SOLUCIONES COMPLETAS

MAX PAYNE 2 Y PRINCE OF PERSIA

Todos los pasos para llegar al final

8 424094 820313 00107

AÑO XIX Número 107

HOBBY PRESS

12+
www.pegi.info

Durante más de dos décadas Numancia exhibe el orgullo del pueblo ibero frente a las legiones romanas. Fueron necesarios más de 60.000 hombres para rendir la plaza en 133 a.C. El eco de la heroica defensa ha llegado hasta nuestros días.

Después de las victorias de Salamanca y Ávila, Aníbal pone sitio a Sagunto en 219 a.C. La toma de esta plaza, aliada de Roma, desencadena la II guerra Púnica.

NVMANCIA

TARRACO

SALMANTICA

OBILA

SAGVNTVM

En Hispania las victorias de las legiones frente a cartagineses e iberos se suceden. En el año 209 a.C. tras una épica batalla Roma rinde Cartago Nova, capital cartaginesa en la península Ibérica.

CARTAGO NOVA

GADES

Tras la derrota en la I guerra Púnica, Cartago dirige su mirada hacia las riquezas de Hispania para recuperar su poder. Las tropas cartaginesas desembarcan en la península y conquistan Cádiz en el año 238 a.C.

BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS

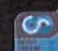
IMPERIVM II

LA CONQVISTA DE HISPANIA













Los mejores delanteros siempre saben como encontrar los huecos.
Ganar distancia, zafarse y dejar atrás su marcador.
Sólo entonces haz el pase definitivo.

Marca la diferencia. Con el revolucionario Control del JUEGO SIN BALÓN™





Somos el deporte

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Directora de Arte
Paola Procell

Redacción
Santiago Tejedor (R. Jefe), Jorge Portillo

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo, M.J. Cañete, Marimar G., J. Moreno, J. de la Fuente, N. Vico, C. Vidal, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Directora de Diseño
de Publicaciones de Videojuegos
Paola Procell

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
Suscripciones
Tel.: 806 015 555
Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Rivadeneyra**
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

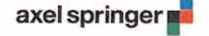
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

3/2004

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER

Editorial

HOY POR HOY





Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Navidad... ¡qué stress!

Lo veo venir. Y siempre me pasa lo mismo. Voy dejando pasar los días confiado en que me dará tiempo a comprar todos los regalos de Navidad antes de última hora, y al final llegan las prisas, los apretones en las tiendas, los juegos que se van acabando, los retrasos inesperados, las ofertas en hardware que se agotan... ¡caray, qué stress! ¿No podrían las compañías espaciar un poco más sus productos y dejar todo un año de jugosas novedades? Pues parece que no, a tenor de lo que se ve estos días. Y eso que aún hay tiempo. Así que, aunque no soy el más indicado para dar consejos, permite que te ofrezca uno. Medita tu inversión, fíjate bien en fechas, sopesa lo que de verdad te hace falta (o simplemente deseas), revisa los últimos números de Micromanía, y al que tienes en las manos, dedícale un poco más de atención de lo habitual. El mes pasado te ofrecimos una pequeña selección de lo más granado en el software para Navidad. Y en este número, por supuesto que vas a encontrar también lo más reciente en juegos, y lo que está por venir en los próximos meses. Ahí está ese estupendo «Unreal Tournament 2004» que ocupa la portada del último número del año para demostrarlo. Un retraso, ¡ay!, de esos que tanto odiamos tú y yo, pero que no parece que se vaya a hacer esperar demasiado. O títulos como «SpellForce» (a punto, a punto, ya), «Armed & Dangerous», «Imperivm II» (¿podrá batir el record de ventas de su antecesor?) y tantos otros: «Pro Evolution Soccer 3», «El Retorno del Rey», «Patrician III»... en fin, que la lista no es corta, precisamente. Pero retomemos de un modo especial, como te decía, este número de Micromanía. Junto a él encontrarás la que creo es una estupenda guía que te servirá de orientación para darle a tu PC, y a ti mismo, el regalo que os merecéis. Una revista dedicada al hardware para jugar, para disfrutar del ordenador con la mejor de sus posibilidades. Memoria, tarjeta gráfica, placa base, altavoces... Lo necesario para convertir tu PC en "La Maquina", o para ampliarlo allá donde más lo necesita. Hemos hecho de Micromanía, una vez más y ante todo, una revista útil. Que combina lo más actual, lo más nuevo, lo más interesante y lo más práctico para tus intereses. Ya me dirás si lo hemos conseguido. Y, ya sabes, no dejes todo para última hora, si no quieres acabar estresado. Nos vemos en 2004.

> **“Micromanía, una vez más, es ante todo, una revista útil y práctica”**

Sumario

CONTENIDOS

ESTE MES...



146

■ MAX PAYNE 2 Descubre, paso a paso, cómo completar la aventura más negra del momento.



34

■ UNREAL TOURNAMENT Toda la información sobre uno de los juegos de acción más esperados.



¡¡¡Las mejores demos jugables para tu PC!!!

¡¡Más de 1 Giga de información!! Este mes 2 juegos completos, 10 Demos Jugables, especiales, actualizaciones, utilidades y mucho más...!!!



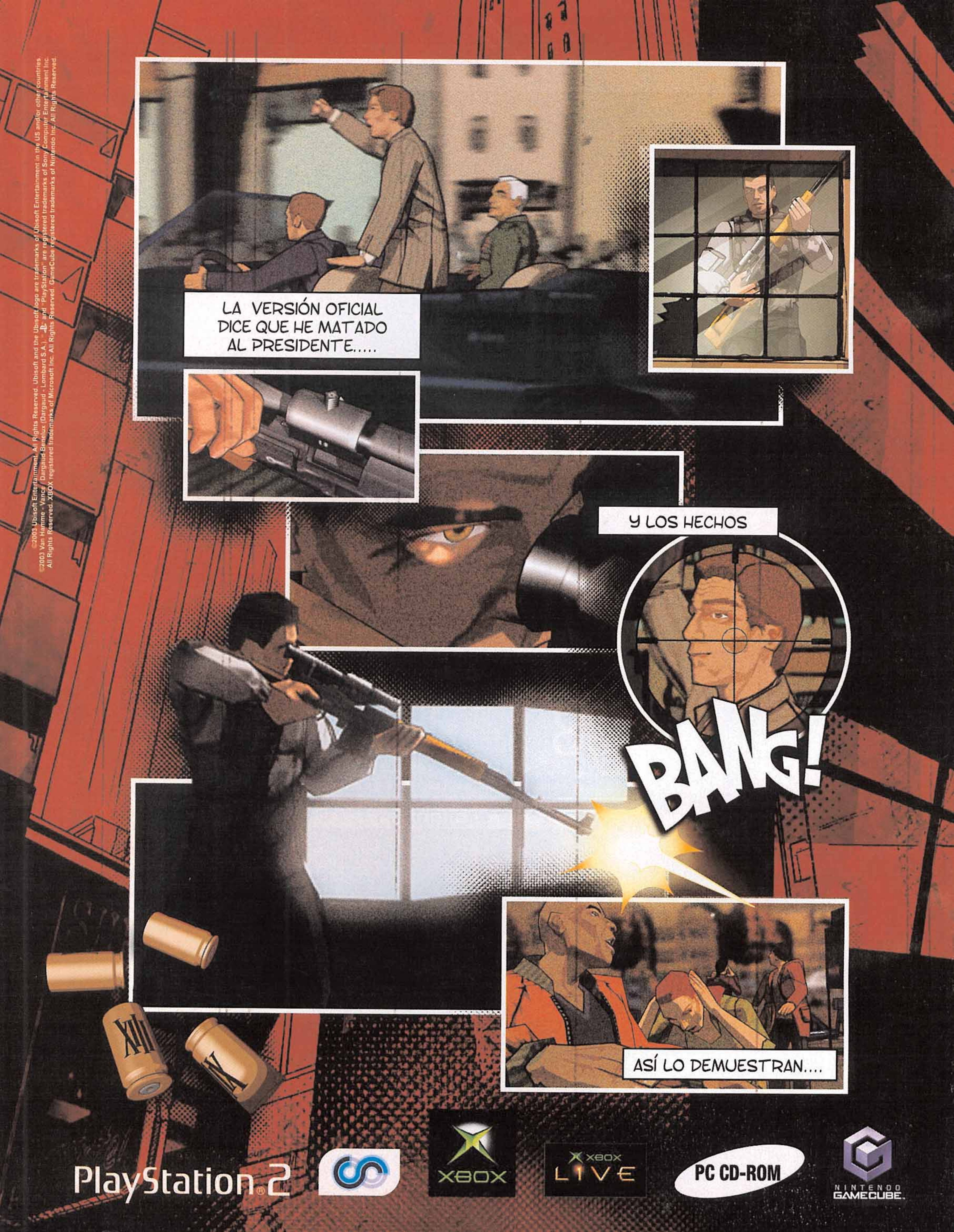
58 **ARMED & DANGEROUS** Toda la información sobre este divertidísimo juego de los creadores de «MDK».

68 **PRO EVOLUTION SOCCER 3** ¿Es realmente el simulador más realista? Te lo contamos.

88 **PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES** Descubre la nueva joya en la corona de FX.

154 **PRINCE OF PERSIA** Si las Arenas del Tiempo te dan problemas, necesitas la solución más completa.

Índice por juegos


LA VERSIÓN OFICIAL DICE QUE HE MATADO AL PRESIDENTE.....
Y LOS HECHOS
BANG!
ASÍ LO DEMUESTRAN....
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
©2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
©2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (Dargaud - Lombard S.A.). "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Microsoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.

Desde la redacción



Jorge D. Portillo

Libertad para jugar

Cuando un juego te promete libertad y realismo absolutos sabes que es una exageración, y es que todavía no parece posible reproducir el mundo real en toda su complejidad. «Deus Ex 2», al parecer, llevará esta libertad hasta niveles nunca probados antes y nos permitirá, por ejemplo, elegir cualquier postura entre la violencia y el pacifismo. ¿Quiere esto decir que podremos comportarnos igual que en el mundo real? Probablemente no. Pero, ¿tendremos libertad suficiente como para jugar sin limitaciones? Sin lugar a dudas, sí.



Durante la presentación pudimos ver diferentes niveles de «Deus Ex 2».

El avanzado estado de desarrollo en que se encuentra el juego se pudo comprobar con una versión que ya incluía el que será su interfaz definitivo.

Presentación oficial de «Deus Ex 2» en España

Puesta de largo

El pasado día 12 tuvo lugar en Madrid la presentación oficial de «Deus Ex 2». Después de varios aplazamientos, queda por fin despejado el camino para su aparición en febrero de 2004.

▶NUEVOS JUEGOS ▶ION STORM ▶EIDOS ▶PC,XBOX ▶ACCIÓN/AVENTURA ▶FEBRERO 2004

A lo largo de la presentación se fueron desvelando diferentes elementos del juego, entre ellos que estará ambientado 20 años después de la finalización del juego original, que controlaremos a un nuevo personaje que podrá ser, a nuestra elección, hombre y mujer, y que se han incluido varias localizaciones del mundo real, Como Seattle, París o El Cairo. Otro aspecto en el que se hizo especial hincapié fue en su sistema de juego, combinación de aventura y acción y que ofrece realismo y libertad de acción a unos niveles como pocas veces se había visto con anterioridad. Al parecer será igualmente posible completar el juego sin disparar un solo tiro como acabando con todos y cada uno de los enemigos. Esto en combinación con un motor físico extremadamente realista hace de «Deus Ex 2» uno de los juegos más esperados.

Warren Spector en persona, el mismísimo director de Ion Storm, se desplazó a España para presentar «Deus Ex 2».

La presentación fue realizada por Warren Spector, que vino a España para la ocasión. Spector, considerado como un gurú en el mundo de los videojuegos, ha trabajado en títulos como «Wing Commander», «Ultima Underground» o «Crusader: No Remorse», entre otros muchos. Actualmente es Director de Estudio en Ion Storm, y es el máximo responsable de «Deus Ex 2».



Renace una marca ya mítica en el hardware.

Regresan los productos de la marca Diamond

Diamond vuelve

▶INDUSTRIA ▶BEST DATA PRODUCTS ▶PC ▶DICIEMBRE

Una de las marcas más importantes en el desarrollo de hardware gráfico, Diamond Multimedia, ha sido "revivida" por Best Data Products. El nombre de Diamond Multimedia ha sido adquirido a Sonicblue (antes S3 Incorporated), que desde Marzo de 2003 se había declarado en bancarrota. Desde el año 2000 no había salido ningún producto al mercado con la marca Diamond, pero Best Data ha anunciado su intención de lanzar este mismo año y bajo esta marca nuevas tarjetas gráficas, empleando tecnología de los fabricantes ATI y nVidia. Diamond ofrecerá nuevos productos que retomarán los nombres de las gamas más conocidas de la marca, como las familias de productos Viper y Stealth.



No, no es Larry Laffer, sino su sobrino Larry Lovage, aunque el parecido familiar, a pesar incluso de la tercera dimensión, es más que notable.

En marcha una nueva entrega de la serie «Larry»

Vuelve el antihéroe

▶NUEVOS JUEGOS ▶HIGH VOLTAGE SOFTWARE VIVENDI ▶PC, XBOX, PS2 ▶AVENTURA ▶OTOÑO 2004

La nueva entrega de la serie, que tendrá por título «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude», no estará protagonizada por el inolvidable aprendiz de casanova Larry Laffer, sino por su sobrino, Larry Lovage, que acaba de matricularse en la universidad y al que deberemos guiar en sus desventuras amorosas por el campus. El juego, el primero de la serie en aparecer en formato de consola, así como en estar desarrollado íntegramente en 3D, está inspirado en películas como "American Pie" y "Algo pasa con Mary". Al Lowe, creador del personaje y de todos los juegos anteriores, no ha intervenido aún en el proyecto, aunque se sabe que está en negociaciones con Vivendi para hacerlo.

Exmiembros de Blizzard fundan nuevo estudio

Reunión de genios



La influencia de «Diablo» en esta criatura... ¿es cosa nuestra?

▶INDUSTRIA ▶FLAGSHIP STUDIOS ▶PC ▶22 OCTUBRE 2003

David Brevik, Max y Eric Schaefer, Kenneth Williams, Bill Roper... Todos ellos, antiguos miembros de Blizzard North, han fundado Flagship Studios tras abandonar su antigua compañía, y ya están en pleno desarrollo de su primer juego. Aún no han trascendido detalles de su contenido, pero el estudio ya ha filtrado un boceto de uno de los personajes que aparecerán en el mismo, cuyo lanzamiento se prevé para 2005.

«The Entente», o la Primera Guerra Mundial

¡Reescribe la Historia!

▶NUEVOS JUEGOS ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LESLA, BUKA, ZGAMES ▶YA DISPONIBLE

La acción de «The Entente» se desarrolla en el período que engloba de 1914 a 1918. Nos da la posibilidad de controlar a cinco de las naciones implicadas en la Gran Guerra, El Imperio Austro-Húngaro, Gran Bretaña, Alemania, Francia y Rusia, permitiéndonos cambiar el desenlace de la contienda en un final alternativo al histórico. Como comandante militar controlamos fuerzas de tierra, navales y la emergente fuerza aérea, en batallas con hasta mil unidades.



Pocas veces se ha utilizado la Gran Guerra como base de diseño de un juego.

Última hora

REMEDY ENTERTAINMENT ya ha puesto a disposición del público las herramientas de edición para «Max Payne 2. The Fall of Max Payne». Se encuentran accesibles a todos los usuario en la página web oficial del juego: www.maxpayne2.com



EIDOS HA FIRMADO un acuerdo con Guerrilla Games –antes conocidos como Lost Boys Games– para el desarrollo de un juego de acción en tercera persona, que aparecerá en verano de 2004. Uno de los más recientes trabajos de Guerrilla fue «Killzone», para PS2.

JOHN ROMERO y Tom Hall, han abandonado Monkeystone y han entrado a formar parte de Midway. Los rumores apuntan a que Romero se encargará de reestructurar los estudios internos. ¿Significará esto que «Daikatana 2» está en marcha? ¡Dios nos coja confesados!

CRECEN LOS RUMORES sobre el desarrollo de una segunda parte de «Caballeros de la Antigua República». Esta información (que no ha sido confirmadas por LucasArts) apuntan a que podría aparecer a finales del próximo año o comienzos de 2005.

LA CADENA DE TIENDAS de Centro Mail se amplia con tres nuevos puntos de venta. Se ha abierto ya uno en el Centro Comercial Travesía de Vigo y muy pronto le seguirán los de Madrid, en el C.C. Xanadú, y en Zaragoza, en el C.C. Gran Casa.

Breves

BLIZZARD ha lanzado el parche 1.10 para «Diablo II». Ocupa 5.5 MB, incluye nuevos personajes y un sinfín de objetos, así como blindaje contra los "cheaters".

GAS POWERED Games y el estudio de cine alemán Boll KG, planean producir una película basada en «Dungeon Siege». El estudio germano también ha sido responsable de la adaptación al cine de «House of the Dead», «Alone in the Dark» y «BloodRayne».

PLAYBOY ya tiene juego. «Playboy: The Mansión», cuyo objetivo es construir un imperio editorial. Estará disponible para PC y consola a finales de 2004, y será distribuido por UbiSoft.

RELIC ofrece un "kit" de herramientas para diseñar niveles en «Homeworld 2». Está disponible en la zona de desarrolladores de la web del estudio (www.relic.com/rdn) y para acceder a ella es preciso registrarse.

■ Si «Max Payne 2» se te ha quedado corto (seguro que sí), ya es posible ampliarlo un poco más, gracias a los nuevos niveles creados por Remedy.

Nuevos niveles para «Max Payne 2» en nuestro CD

¡Más tiempo bala para Max!

▶NUEVOS JUEGOS ▶REMEDY, ROCKSTAR, TAKE2 ▶PC ▶ACCIÓN ▶YA DISPONIBLE

Los aficionados a «Max Payne 2», de reciente aparición en nuestro país, están de enhorabuena. Remedy Entertainment ha anunciado la disponibilidad de dos capítulos nuevos para el juego, que amplían el tiempo de acción que (a buen seguro) a casi todos nos ha parecido muy corto. Estos capítulos se pueden descargar desde la página web oficial (www.maxpayne2.com) del juego, aunque sólo se pueden jugar en el nivel de dificultad "muerto andante", que se encuentra accesible una vez se ha acabado el juego en el nivel de dificultad original.

El acceso a estos capítulos se realiza de manera directa a través del menú principal, entrando en las opciones de nuevo juego y seleccionando el mencionado nivel de dificultad. Se llaman "Upper East Side" y "Mona's Playground".

En el CD que acompaña a este número de Micromanía, podéis encontrar estos nuevos niveles del juego.



■ Sólo los jugadores duros de verdad, como Max, que se hayan acabado el juego, podrán usar los nuevos niveles.

Activision cancela de golpe 10 juegos

Cortando cabezas

▶INDUSTRIA ▶ACTIVISION ▶PC, PS2, XBOX ▶VARIOS ▶NOVIEMBRE 2003

■ El impresionante aspecto de «Trinity» ya sólo es recuerdo.

Menos es más, para Activision. Al cierre de su último trimestre fiscal, la compañía ha dado carpetazo al desarrollo de 10 juegos, cuya aparición estaba prevista para 2004. La razón parece estar en las pérdidas acumuladas en el citado período, de más de diez millones de dólares. Ron Doornink, presidente de la compañía, justifica la decisión arguyendo que estos juegos no cumplirían las expectativas sobre recuperación de la inversión realizada en ellos (23 millones de dólares). Algunos de los afectados son «Trinity», «Shawn Palmer's Pro Snowboarder 2» y «Street Hoops 2». Descansen en paz.

■ Querías «Half-Life 2», pero de momento confórmate con el «Half-Life» original.

ATI ameniza la espera de «Half-Life 2»

Menos da una piedra

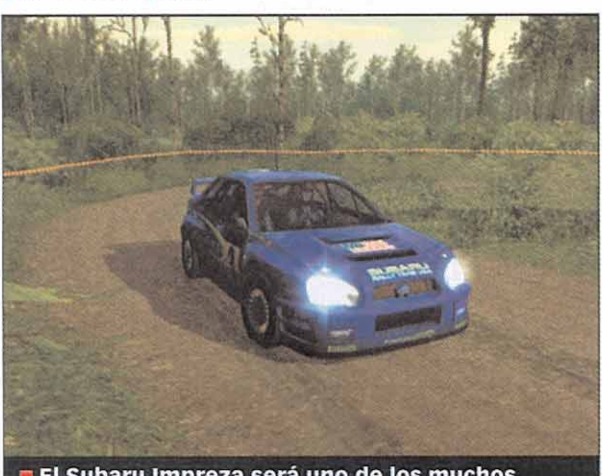
▶INDUSTRIA ▶ATI/VALVE ▶NOVIEMBRE 2003

Aquellos que se hayan comprado una de las últimas tarjetas gráficas de ATI, como la Radeon 9800 XT o la 9600 XT, se han encontrado con la desagradable sorpresa de que la oferta de la compañía, una copia gratis de «Half-Life 2», no es factible debido al retraso del juego de Valve hasta Abril de 2004. Para compensar en lo posible a los usuarios, ATI ha llegado a un acuerdo con Valve para que los compradores de esas tarjetas puedan activar una cuenta en el web site Steam de Valve, a través de la clave de producto que se adjunta en la caja. Mediante esta cuenta será posible descargar gratuitamente un "pack" de juegos compuesto por «Half-Life», «Counter Strike», «Team Fortress Classic», «Deathmatch Classic» y «Half-Life: Opposing Force y Ricochet». Esta oferta es válida hasta que «Half-Life 2» esté disponible, momento en que estos usuarios podrán hacerse con él gratuitamente. Para más detalles, puedes visitar la web de ATI, donde se amplía la información, en: www.ati.com/gitg/promotions/hl2offer/index.html

SCi anuncia un juego de rallies

¡Pisa a fondo!

▶NUEVOS JUEGOS ▶SCI ▶PC, PS2, XBOX
▶VELOCIDAD ▶2004



■ El Subaru Impreza será uno de los muchos coches oficiales a pilotar en el juego de SCi.

Los aficionados a juegos de velocidad están de enhorabuena, tras el anuncio del desarrollo de «Richard Burns Rally».
El juego toma su nombre de uno de los pilotos británicos más destacados en el mundo de la competición automovilística y pretende superar en realismo e inmersión a cualquier otro juego similar. Para conseguirlo, incluye algunas características de diseño como un sistema dinámico de daños aleatorio, un generador de recorridos en 3D, reparación del vehículo en tiempo real por un servicio de asistencia, y una IA notable. Incluirá una opción multijugador para hasta cuatro usuarios en modo "hot seat" y una opción de carrera profesional, a los mandos del Peugeot 206, el Citroen Xsara T4 o el Subaru Impreza 2003.

Una pequeña entre las grandes

Llega la GP32

▶NUEVA CONSOLA ▶MITSUI ▶VIRGIN PLAY ▶MARZO 2004

El sector de las consolas portátiles dominado actualmente por la Game Boy Advance de Nintendo se ha vuelto altamente competitivo tras la aparición de nuevas máquinas, como el NGage de Nokia. La última en llegar es la GP32 de una compañía, Mitsui, que irrumpe en el sector. Esta portátil, que llegará a España a través de Virgin Play, pesa 163 gramos, y cuenta con una resolución de 320x240. Está impulsada por un procesador de 32 bit y posee conexión inalámbrica para partidas multijugador con hasta 4 usuarios. Además tiene una aplicación integrada para ver vídeos en formato AVI, escuchar música en MP3 y visualizar fotos o textos que podrán cargarse desde la tarjeta de memoria, o desde un PC a través de su conexión USB.



Los más esperados

A pesar de la avalancha de lanzamientos que hemos disfrutado este mes, nuestra selección de los juegos más esperados no ha sufrido modificaciones con respecto a la del mes pasado. Eso sí, lógicamente los plazos se han acortado para todos y algunos, como «Star Wars: Caballeros de la Antigua República» ya están más fuera que dentro.

PARRILLA DE SALIDA

Star Wars. Caballeros de la Antigua República
▶DICIEMBRE 2003 ▶ROL ▶PC ▶BIOWARE/ACTIVISION
Rol y Star Wars, una combinación explosiva que, por fin, podremos disfrutar el mes que viene.

Far Cry
▶FEBRERO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶CRYTEK/UBI SOFT
Por tecnología, ambientación e inteligencia artificial esté es un título llamado a romper moldes al que además ya le queda muy poco para ver la luz del día.

Deus Ex 2. Invisible War
▶FEBRERO 2004 ▶AVENTURA/ROL ▶PC, XBOX ▶ION STORM/EIDOS
Después de la presentación en España realizada por el propio Warren Spector, todo se perfila mucho más para el inminente lanzamiento de este esperadísimo juego.



Unreal Tournament 2004
▶NOVIEMBRE 2003 ▶ACCIÓN ▶PC ▶DIGITAL EXTREMES/EPIC
Un pequeño aplazamiento de última hora lleva a este juego hasta el mes que viene, pero tranquilos, porque la espera mercerá la pena. ¿Alguien lo duda?

CALENTANDO MOTORES

Medal of Honor: Pacific Assault
▶MARZO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶EALA/EA
Esta nueva entrega de «Medal of Honor» parece llamada a alcanzar un éxito incluso mayor que el del juego original. La esperamos con impaciencia.



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
▶MARZO 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶UBI SOFT MONTREAL/UBI SOFT
La Segunda entrega de las aventuras de Sam Fisher amenaza con ser aún más emocionante que la primera.

Half-Life 2
▶ABRIL 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶VALVE/SIERRA
Tras el desafortunado robo de parte de su código y el retraso consiguiente, «Half-Life 2» queda fijado para abril de 2004.

Vampire: The Masquerade. Bloodlines
▶PRIMAVERA 2004 ▶ROL ▶PC ▶TROIKA/ACTIVISION
Por si el reclamo del universo "Vampire: The Masquerade" no fuera suficiente, el motor de «Half-life 2» que usa el juego promete causar auténtico furor.

EN BOXES

Doom 3
▶PRIMAVERA 2004 ▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶Id/ACTIVISION
A medida que se acerca su lanzamiento la información acerca de «Doom 3» se concreta cada vez más. De momento ya sabemos que está prevista su aparición para la primavera, y nos parece genial, como todo lo que tiene que ver con el que probablemente sea el juego más esperado de los últimos años.

Rome: Total War
▶OTOÑO DE 2004 ▶ACCIÓN ▶PC ▶THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION
Imagina que pudieras liderar miles de legionarios romanos y sus rivales contemporáneos en batallas épicas de la época antigua. Tentador... ¿no?

Black and White 2
▶2004 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶LIONHEAD/EA
Su predecesor ha pasado a la historia como el mejor simulador de dios y esta continuación va por el mismo camino.

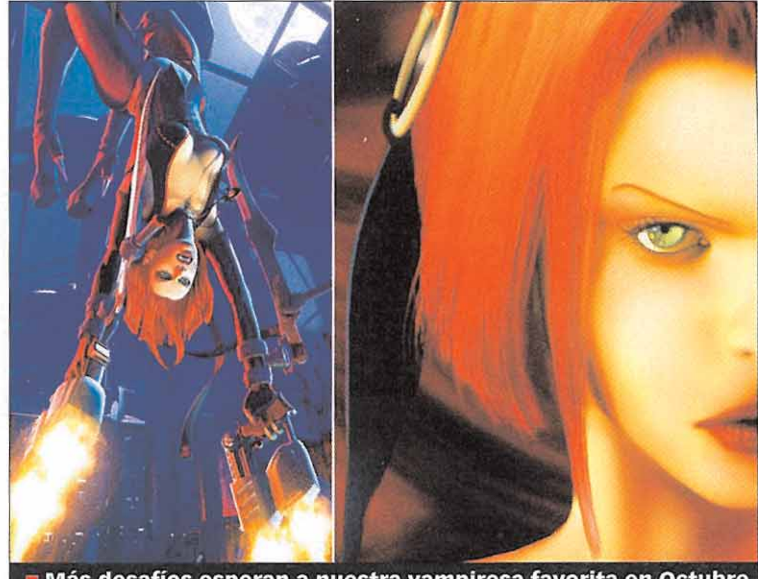

NOKIA
3200
Coge una foto. Cualquier foto. Elígela de una revista o tómala utilizando la cámara de tu teléfono. Envíala, edítala y colócala dentro de la carcasa transparente de tu Nokia 3200. Tu creación.
Una imagen de portada
Club NOKIA
Únete y disfruta de todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.es
Copyright © 2003 Nokia. Todos los derechos reservados. Nokia y Nokia Connecting People son marcas registradas de Nokia Corporation.

«BloodRayne 2» llegará en 2004
¡¡Muérdeme!!

▶NUEVOS JUEGOS ▶PC,PS2,XBOX ▶MAJESCO ▶ACCIÓN ▶OCTUBRE 2004

Si te gustó «BloodRayne», estarás encantado de saber que Majesco ya tiene fecha para el lanzamiento de la segunda parte del juego. El título está en desarrollo en Terminal Reality, responsables también del original. La historia va a variar radicalmente sobre el guión original, poniendo ahora a Rayne tras los pasos de los acólitos de Kagan, su fallecido padre. Como en el primer juego, el combate acrobático y los poderes sobrenaturales de la protagonista, así como armas de todo tipo, serán la esencia del juego.

Además, se sabe que algunos de los nuevos escenarios serán urbanos, y que habrá nuevos poderes para Rayne, así como nuevos y temibles enemigos finales a los que tendrá que enfrentarse esta peculiar heroína.



■ Más desafíos esperan a nuestra vampiresa favorita en Octubre de 2004. Los acólitos de su padre serán nuestros enemigos.

Breves

LOS VIDEOJUEGOS no son tan malos. Según publica la revista New Scientist, se ha usado con éxito un tratamiento contra ciertas fobias por el que los pacientes mejoran de su afección jugando con títulos como «Unreal Tournament» y «Half-Life».

MICROSOFT E IBM han firmado un acuerdo por el que la primera adquiere la licencia del nuevo procesador semiconductor del gigante azul, para usar esta tecnología en futuros productos de hardware Xbox.

ACTIVISION ha adquirido el 100% de las acciones de Infinity Ward, el estudio responsable de «Call of Duty».

ROCKSTAR GAMES y Take 2 han sido demandadas en los USA por las familias de las víctimas de un asesinato cometido por dos menores. Los chicos arguyeron que imitaban una escena de «GTA III». También se ha demandado a la cadena Wal Mart, en una de cuyas tiendas compraron el juego.

Rumores sobre una película basada en «Mythica»
Y más cine...

▶INDUSTRIA ▶MICROSOFT ▶PC/CINE ▶2004

Cuando apenas nos habíamos repuesto de la noticia de que «Dungeon Siege» va a tener su película a lo largo del inminente 2004, puede que otro título de Microsoft lleve el mismo camino. Lo más sorprendente de esta información es que el susodicho juego, «Mythica»... ¡ni siquiera está disponible aún! Los rumores proceden de los foros activos en la página oficial del juego, donde varios usuarios comenzaron a especular sobre el tema a raíz de las supuestas declaraciones de Chris Lye, un miembro de los estudios de desarrollo de Microsoft, que aseguró en los foros que "varias personas de Hollywood se habían interesado vivamente por el juego y su posible adaptación al cine". Oficialmente, la compañía ni afirma ni desmiente nada. «Mythica» es un juego de rol masivo online, cuya aparición está prevista para otoño de 2004, y se basa en los antiguos mitos de los vikingos, donde los personajes están envueltos en una perpetua búsqueda de las divinidades nórdicas.



■ «Mythica» será así en PC. ¿Qué harán con él los chicos del cine?

Los usuarios reviven el espíritu de «PC Fútbol»
La gran ilusión del fútbol

▶NUEVOS JUEGOS ▶PC ▶MANAGER DEPORTIVO ▶ENERO 2004

A veces basta con la ilusión para levantar un sueño de la nada. Eso es lo que ha reunido a un grupo de más de 30 aficionados y usuarios de «PC Fútbol» que, contactando a través de Internet, se han unido y formado un equipo de desarrollo para crear «Manager Pro», un título heredero del espíritu del juego de Dinamic Multimedia. La ausencia en el mercado de «PC Fútbol» o cualquier manager desarrollado en España, ha llevado a este equipo a diseñar y programar su propio juego. Su intención es que se encuentre disponible en el mercado a principios de 2004. Más de 25 ligas internacionales, primera, segunda, segunda B y tercera en la liga española, 3 modos de juego (Rápido, Manager y Manager Pro), planes para juego online (en el modo Manager) forman la base de «Manager Pro». Existe una página web en la que han comenzado a ofrecer información, donde puedes acudir a dar tus opiniones y sugerencias sobre el proyecto: www.managerprofesional.com.

España brilla en los WCG
¡De los mejores!

▶INDUSTRIA ▶WORLD CYBER GAMES 2003 ▶PC

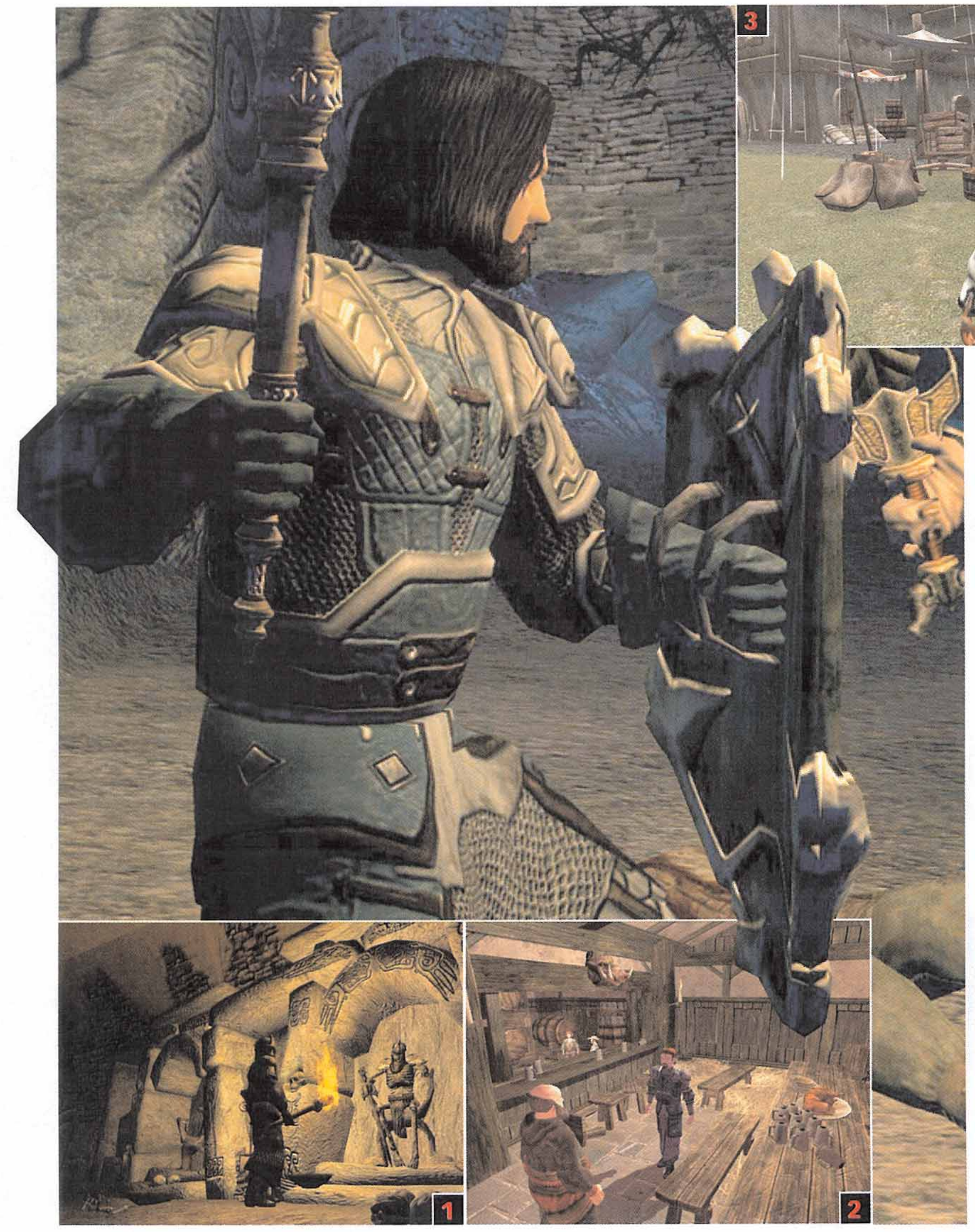


La final mundial de los World Cyber Games, celebrada en Seúl, ha visto una brillante participación de los representantes españoles, clasificándose en un noveno puesto por delante de rivales como Francia o Reino Unido.

En el torneo de naciones de «Age of Mythology», la pareja formada por Carlos Rivero y Emilio Ciurana consiguió la medalla de plata, acompañada de un premio de 5000 dólares. Por su parte, la pareja compuesta por Iván Salmerón y Julio Bosh logró la medalla de bronce y un premio de 2000 dólares, en el campeonato de «Unreal Tournament». ¡Bravo!

¡A por el Anillo Único!

Middle Earth Online



▸PC
▸ROL ONLINE
▸TURBINE ENTERTAINMENT
▸FINALES 2004

1 Hasta el más mínimo detalle de la obra literaria de Tolkien está siendo trasladada al mundo persistente de Tierra Media por parte de Turbine. Los túmulos (¿recuerdas a Tom Bombadil?), pueden ocultar mil peligros. La recreación de la atmósfera única descrita en el libro es inigualable, en buena parte gracias a la tecnología gráfica, excelente.

2 ¡Bienvenido al Pony Pisador! Las posadas son, en «Middle Earth Online», un lugar perfecto de reunión para los jugadores. Allí se pueden formar grupos que partan en busca del Anillo Único, o sencillamente pasar el tiempo cantando alegres tonadas.

3 Llueve en Bree. El paso del tiempo y la constante variación de la climatología son aspectos que no se pueden pasar por alto, por parte del jugador. Las distintas "quests" en que embarcamos suelen partir de aldeas como Bree, ya que allí se encuentran los puntos de reunión de casi todos los personajes del juego.



A LA VENTA EL 26 DE NOVIEMBRE
PAUL WALKER TYRESE EVA MENDES
2FAST 2FURIOUS
A TODO GAS 2
CONTENIDOS EXTRA
• Sin Limite de Velocidad*
• La escuela de conducción de los actores*
• Las mejores escenas rodadas por los mejores especialistas*
• Como se grabó la banda sonora con Ludacris*
• Tomas falsas*
• Escenas eliminadas*
• Como transformar tu coche al estilo A todo gas*
• Entrevistas con los actores*
• Las mejores escenas de coches*
• Entre "A Todo Gas" y "A Todo Gas 2"*
• Comentarios del director*
• DVD-ROM
*Subtítulos disponibles
© 2003 MIKONA PRODUCTIONS GmbH & CO.KG. All Rights Reserved. © 2003 UNIVERSAL STUDIOS. All Rights Reserved.
UNIVERSAL

Todos contra Sauron

Lord of the Rings: Battle for the Middle Earth

1

- PC
- ESTRATEGIA
- EA LOS ANGELES
- VERANO 2004

1 Los creadores de juegos como «C&C Generals» afrontan el reto de trasladar las épicas batallas de las películas de "El Señor de los Anillos" a un juego de estrategia. Uno de los aspectos más destacados es el diseño de combates multitudinarios, llevando toda la intensidad de la acción cinematográfica al PC.

2 El juego permitirá jugar en cualquiera de los dos bandos. Cada uno con sus propias virtudes y defectos, que bien aprovechados pueden ofrecer estrategias increíbles. En la creación de «Battle for Middle Earth» se están usando, además, algunos de los decorados digitales creados para las películas.

3 Los más reconocibles personajes del cine, tanto del lado de Sauron como de todos los que le combaten, aparecen en el juego. Hobbits, humanos, trolls, orcos... Las posibilidades que se abren ante la total libertad de acción que se ofrece, se presume enorme.

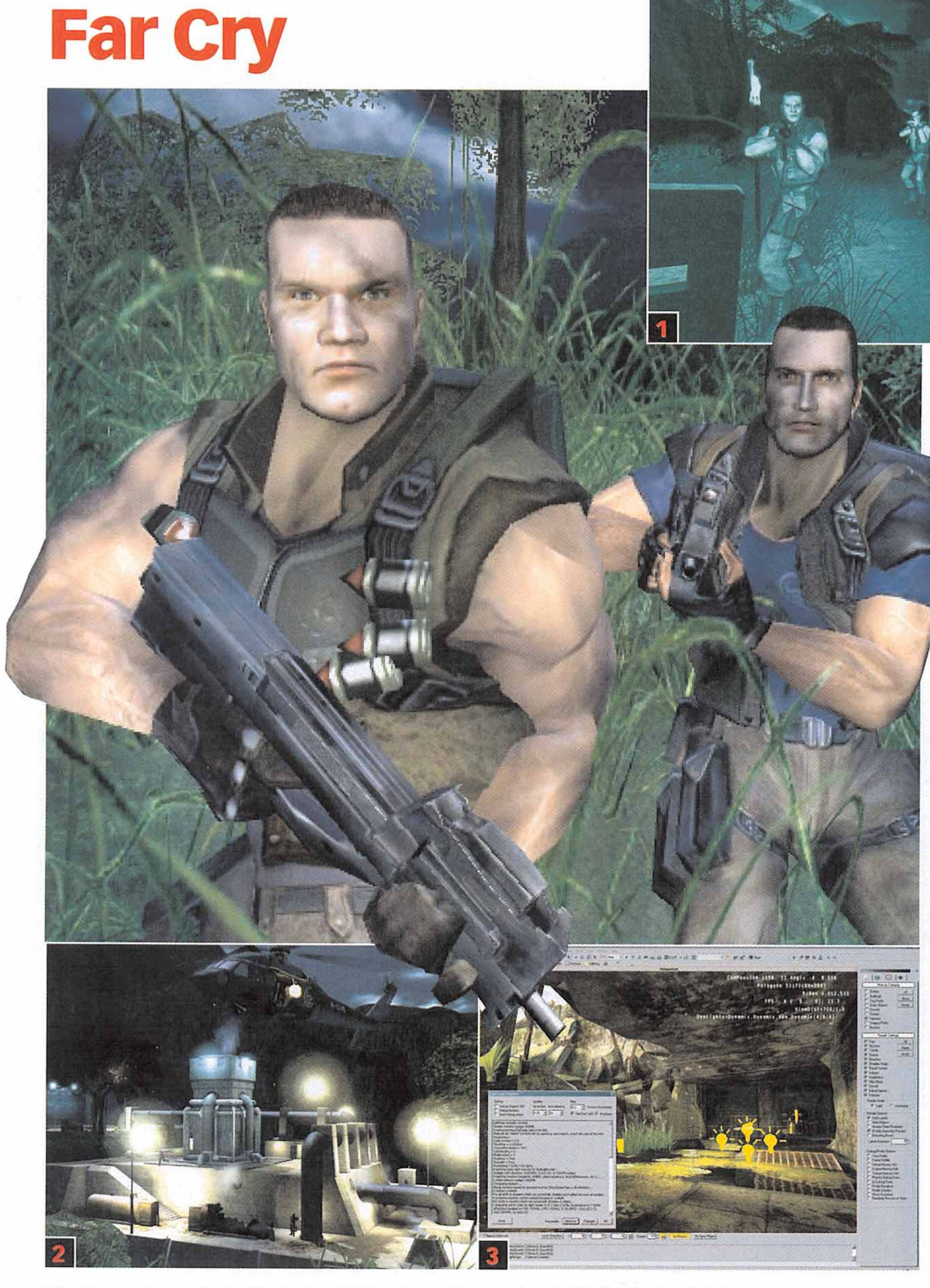
2

3


Counter Strike™ y Xbox Live.
Una pareja que da mucho juego.
Microsoft game studios
VALVE
Counter Strike™, el juego de acción online número uno del mundo, es aún mejor en Xbox Live.™ Con una acción impactante, unos gráficos superrealistas, siete mapas exclusivos, la posibilidad de jugar hasta con 16 jugadores y un tremendo arsenal de armas, éste es el mejor Counter Strike que has visto en tu vida. Necesitarás practicar offline antes de entrar en el salvaje campo de batalla online, donde podrás meterte tú solo o reunir un equipo de jugadores de élite y hablar con ellos por medio de Live Communicator de la estrategia para desactivar bombas, rescatar rehenes o combatir a terroristas de todo el mundo. El juego va a ser duro, más te vale venir preparado.
XBOX LIVE
COUNTER STRIKE
XBOX
it's good to play together
xbox.com/counterstrike
©2003 Valve Corporation. Portions & Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, logotipo de Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox Live, logotipo de Xbox Live, y los logotipos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Counterstrike, el logotipo de Counterstrike, Valve, y el logotipo de Valve son marcas registradas o registros de Valve Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. *Source Gamespy 09/02/03. Gamespy estadísticas para juegos online de acción de jugadores múltiples.

Piérdete en mi isla

Far Cry



▸PC
▸ACCIÓN
▸CRYTEK
▸FEBRERO 2004

1 El uso de visores de infrarrojos para el combate en misiones nocturnas es uno de los nuevos detalles desvelados por Crytek acerca de su nuevo juego. Sin embargo, estos artilugios también estarán al alcance del enemigo lo que, combinado a su notable IA, puede provocar situaciones de verdadera angustia.

2 Por lo general, será muy raro encontrarnos en situación de enfrentarnos a enemigos solitarios, ya que suelen actuar en grupo y de forma coordinada. La infiltración en algún bunker o base enemiga será una tarea sumamente peligrosa, muchos más si vemos que están cubiertos por algún tipo de vehículo o nave.

3 Uno de los verdaderos hallazgos de «Far Cry» es el excepcional editor que incluirá la versión final, para el diseño y creación de misiones. La posibilidad de manejar cualquier parámetro que tenga que ver con la jugabilidad o la creación de un mapa, estará a nuestro alcance. Y sus resultados se pueden comprobar en una ventana en tiempo real, mientras es modificado.

El futuro es cyberpunk

Deus Ex: Invisible War

▶PC, XBOX
▶AVENTURA, ACCIÓN
▶ION STORM
▶FEBRERO 2004



1 Entre las distintas facciones que tendremos que combatir en «Deus Ex: Invisible War», una de las más atractivas es La Orden. Sus acólitos forman un grupo cerrado y secreto que combina el poder de la tecnología con una fe ciega en la religión, que los convierte en auténticos "talibanes", en pos de la supremacía.

2 La tecnología de la nueva entrega de «Deus Ex» está concebida para que el jugador pueda aplicar cualquier estrategia imaginable de acción al juego. Esto supone que si queremos pasar lo más desapercibidos posible y hacer del sigilo nuestra principal arma, las sombras nos ayudarán en nuestra tarea.

3 La atmósfera futurista y tecnológica que domina todo el universo de «Deus Ex» se ve específicamente representada en multitud de enemigos. Robots de, cyborgs, humanos y animales, unen sus fuerzas para tratar de impedir a Alex, el/la protagonista, que alcance sus objetivos de descubrir a los responsables de ataques terroristas masivos.

Achtung!

Hauptmann – Ihr Flugzeug brennt*

*(Traducción: ¡Capitán! El avión está ardiendo.)



La suerte de los pilotos alemanes está a punto de cambiar radicalmente. En este intenso juego de acción aérea de la Segunda Guerra Mundial, de Larry Holland, creador de juegos como Secret Weapons of Luftwaffe®, TIE-Fighter® y X-Wing®, te unirás a un escuadrón secreto de élite. Tu misión: desbaratar los abyectos planes del Tercer Reich. Sobre Europa y otros escenarios de operaciones, pilotarás casi dos docenas de aviones auténticos, enfrentándote en más de 30 escenarios de combate aire-aire y aire-tierra. No necesitarás ningún entrenamiento de vuelo. Sólo nervios de acero, una mano firme y el ardiente deseo de liberar al mundo de la tiranía, misión tras misión.



WWW.OVERNORMANDY.COM









PlayStation®2





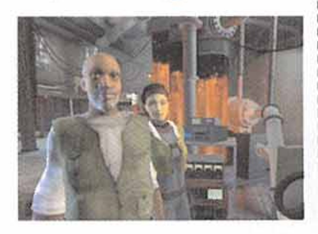
Tu opinión es importante, escríbenos
Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Quejas, dudas, solicitudes, preguntas,...? Aquí es donde tienes que mandárnoslas si quieres convertirlas en respuestas

¡Qué vergüenza!



Os escribo acerca del robo de parte del código fuente de «Half-Life 2», y es que me parece lamentable que alguien, sin duda un enemigo de los videojuegos, sea capaz de tal atrocidad. No sólo ha logrado que la venta del juego se retrase, sino que además esto supone un duro golpe para la compañía. Los chicos de Valve, cuyo esfuerzo logró dar un importante empujón al género de la acción, no se lo merecen.

SKaRK !!

Coincidimos contigo en tu repulsa al robo que ha sufrido Valve. Desde luego que ni ellos, ni ninguna compañía de videojuegos, se merecen que le ssuceda algo semejante. Esperemos al menos que puedan cumplir con la nueva fecha de aparición del juego sin más complicaciones.

No es tan difícil



Quiero responder a la carta de Gray, del número anterior, acerca de la excesiva dificultad de «Commandos 3». Sólo quiero decirle que para pasarse el juego sólo hay que aprovechar las habilidades de todo el equipo. Además, ¿quién dijo que derrotar al Tercer Reich fuera una tarea fácil? La dificultad es la justa y necesaria, aunque eso sí, yo ya cuento con la experiencia de «Commandos 2».

Jacasas

Pues ahí queda tu réplica a la carta de Gray, que ya sabíamos nosotros que iba a traer cola. De hecho hemos recibido montones de cartas de lectores que querían dar su opinión acerca del tema y, a modo de estadística, os podemos decir que son muchos más los que han escrito afirmando que la complejidad en los juegos de Pyro es adecuada que los que lo han hecho en sentido contrario.

Retrasos y tecnología

Os escribo en primer lugar para protestar por los continuos retrasos de juegos, ya que creo que cuando se anuncia una fecha como tope para un lanzamiento, ésta se debería respetar. A propósito de eso, quiero haceros una pregunta: Cuando se anuncia un juego se suelen especificar unos requisitos técnicos, si luego el juego se retrasa, ¿esos requisitos cambian o se mantienen fijos?

Luis Miguel López

Pues hombre, eso dependerá de cada juego en cuestión, de los motivos del retraso y del tiempo que se esté retrasando (te podemos asegurar que los requisitos de «Duke Nuken Forever», si es que alguna vez aparece, no serán los mismos que los que se comentaban la primera vez que se habló de él ;-D). Pero si te sirve de ayuda, sí que es cierto que muchos retrasos se producen por intentar adaptar un juego a la última tecnología disponible.

¿AMD o Intel?



No estoy de acuerdo con que en la sección "PC a la última" pongáis que un P4 a 3,2 GHz es mejor que un AMD Athlon 64 FX-51 o que otro Athlon 64/opteron. Los Athlon 64 tienen mejor tecnología que los Intel (incluido el Xeon) y, además, un Athlon XP/64/opteron/64 FX a la misma frecuencia ejecuta más instrucciones por segundo que un Intel.

Cosme Torandell Borrás

No vamos a entrar en la vieja polémica de si es mejor Intel o AMD, aunque tus razones están bien argumentadas. Sucede simplemente que en la sección "PC a la última" figura el ordenador más potente disponible y, por muy buenas que sean sus cifras, a la hora de cerrar la revista el procesador que mencionas no estaba a la venta y, por tanto, no puede considerarse como disponible ni podemos recomendar su compra.

Tolkien no se toca

Quería felicitaros por la inclusión del reportaje acerca de "El Señor de los Anillos" que, me parece, está muy bien

Carta del mes

Lo importante es jugar

Me gustaría darle un pequeño tirón de orejas a Jose Magallo por su carta del número pasado en la que defendía los PCs contra las consolas. Quiero decir que actualmente disfruto de una PSOne, una PS2, una Dreamcast y, por supuesto, de un PC y, a pesar de la evidente diferencia tecnológica, todavía me siento frente al televisor y paso muy buenos ratos con las consolas. Creo que lo verdaderamente importante es disfrutar de los juegos buenos , de todos los juegos buenos.

Asier Fauri

En el fondo creo que estamos todos de acuerdo, porque lo que Jose decía en su carta es que los PCs son muy superiores tecnológicamente a las consolas aunque, como muy bien dices, también en éstas podemos disfrutar de muchos juegos estupendos.



La queja

Canon conflictivo

Os escribo acerca del canon que se ha impuesto a los CDs vírgenes. Considero que es una vergüenza que, así por las buenas, se nos considere a todos culpables de piratería musical. Y si yo uso los CDs para grabar las fotos de mi último viaje, o para grabar mis documentos de texto o mis bases de datos, ¿por qué tengo que pagar un canon? Me parece fatal que el estado español se salte la presunción de inocencia para pasar directamente al castigo del delito. Por otra parte, yo me pregunto... ya que me están cobrando los derechos de autor en el CD, ¿entonces ahora ya no es delito la piratería de música?

Radek Riverside

El polémico canon de la SGAE ha dado lugar a muchas cartas airadas como la de este lector. Nosotros también pensamos que se trata de una medida desproporcionada, especialmente porque al ser de aplicación general su primera consecuencia es que pagan justos por pecadores. Dicho esto, también que hay que especificar que la aplicación de un impuesto nunca puede servir de excusa para justificar la piratería en ninguna de sus formas.

planteado y desarrollado, enhorabuena. Eso sí, también os tengo que criticar "un poquito", porque no me ha gustado ni que se dude de la calidad literaria del libro ni que se diga que es una trilogía. No lo es, la actual división en tres volúmenes fue llevada a cabo por su editor.

Jesugandalf



Muchas gracias por tu carta y por tu opinión. Ahora bien, ¿podrías perdonarnos si te decimos que hilas realmente muy fino? A ver, nadie duda en el reportaje de la calidad literaria del libro, al contrario. Lo que se dice es que su influencia "quizá" (y subrayamos el "quizá") sea aun mayor que su calidad. Con respecto a lo de la trilogía, mira el diccionario si quieres, pero si un libro aparece publicado en tres volúmenes ES una trilogía.

Configuración recomendada

Os escribo porque me gustaría que al igual que en las reviews aconsejáis una configuración idónea para cada juego, recomendarais una que fuera apropiada para todos ellos o, al menos, para la mayoría.

Manuel Jurado del Pozo

Es muy difícil dar una configuración que sirva para absolutamente todos los juegos fuera de decir "cómprate el ordenador más potente que encuentres". Eso sí, estás de suerte porque ésa es precisamente la configuración que recomendamos todos los meses en el cuadro "El PC a la última", que puedes encontrar de la sección de Tecnomanías. Y si lo que quieres es un análisis más detallado, pues de nuevo eres afortunado, porque no tienes más que consultar nuestro suplemento de hardware que acompaña a este número que tienes entre las manos.

¿A qué juega Micromanía?

Os escribo porque no acabo de entender cómo es posible que en la sección "La Lista" en la que recomendáis cada mes vuestros juegos preferidos, haya incongruencias como, por ejemplo, que «Warcraft III» (puntuación 94) esté por debajo de un juego mucho peor como «Midnight Club II» (puntuación 80).

Santiago Domínguez



Formidable la decisión de Remedy de "regalar" a los usuarios de «Max Payne 2» dos nuevos niveles que se pueden descargar gratuitamente.

Lamentable que una compañía con tanta solera como Microprose haya cerrado sus puertas definitivamente tras ser absorbida por completo por Atari.



Nos parece que tu duda está motivada porque confundes la función de La Lista. En esta sección nos limitamos a reflejar los juegos más populares durante este mes entre la redacción de Micromanía, los que más hemos jugado, sin que tenga nada que ver, al menos directamente, la puntuación que han obtenido en su review. Los análisis de la revista se hacen siempre sobre criterios lo más objetivos posible, y no dependen, en la medida que eso es factible, de los gustos del redactor. Pero todos somos humanos :-) y es posible que un mes nos apetezca más jugar a «Jedi Academy» que a «Vice City», aunque sólo sea porque ya hemos tenido más tiempo para disfrutar de éste último que del primero.

Enhorabuena Pyro

Soy un fanático de la saga «Commandos 3» y os quería felicitar por el trabajo que habéis hecho en los reportajes y en las otras secciones que habéis dedicado a este juego en vuestra revista. También quiero felicitar a Pyro Studios por el magnífico trabajo que han hecho, se han superado en todos los apartados: efectos, gráficos... Además también quería preguntaros, ¿creéis realmente que se cerrará la saga con «Commandos 3»? Sería una pena...

Aitor Errazquin



Muchas gracias por tus felicitaciones. En cuanto a la continuidad de la serie, no seremos nosotros los que pongamos la mano en el fuego, pero sí que es cierto que los chicos de Pyro parecen bastante decididos a no hacer una nueva continuación. Han dejado entrever la posibilidad de un cambio de tercio, quizá de género... en cuanto tengamos alguna noticia te la contamos rápidamente.

Humor

por Ventura y Nieto



En pocas palabras

SÍ nos gusta

- Que después de tanto tiempo y contra todo pronóstico, la clásica serie de aventuras de «Leisure Suit Larry» vuelva a nuestros PCs.
- La "avalancha" de herramientas de edición de niveles que podemos disfrutar este mes: «Max Payne 2», «Homeworld 2» y «Warcraft 3».
- Que vaya a aparecer en PC un juego de velocidad tan interesante y exitoso como «V-Rally 3».
- El estudio realizado por una universidad canadiense que afirma algo que en realidad ya sabíamos: que los videojuegos son buenos para la salud mental.

NO nos gusta

- Que los aficionados a la estrategia tengan que ver cómo el esperado «Ground Control 2» aplaza su lanzamiento hasta la primavera del año que viene.
- Que apenas hayan pasado unos meses desde su aparición y los primeros juegos de la consola portátil de Nokia, la N-Gage, ya hayan sido crackeados.
- Que «Rainbow Six: Athena Sword», la esperada continuación de «Rainbow Six 3: Raven Shield» haya sido retrasada. Tampoco nos convence mucho su excusa de que necesitan tiempo para que el desarrollo del juego resulte lo mejor posible.

Muy mal, Pyro

Quiero decir que «Commandos 3» me parece el peor juego de toda la saga. Las fases son cortas y están llenas de puntos muertos de la dichosa cámara y el juego no tiene diversión, ni emoción, ni estrategia ninguna. Esta saga empezó en lo alto de la escalera y ha terminado en el último peldaño.

Hijo del Trueno



Agradecemos tu carta y tu opinión sobre este tema en el que, como puedes comprobar por la carta anterior, existe una saludable división de opiniones. Probablemente sea cierto que «Commandos 3» no es el juego más original del mundo, y quizá sea esa falta de frescura la que ha llevado a Pyro a hacer de éste el último título de la serie.

La Polémica del mes



¿Puede matar un videojuego?



El 22 de Octubre Reuters informó desde Chicago de un fatal incidente en que se había visto envuelta una pareja de menores. Dos hermanos de 14 y 16 años, querían "imitar" ciertas secuencias de «GTA III». Con un rifle dispararon sobre varios vehículos en una autopista. El resultado fue la muerte de un hombre de 45 años y las heridas graves de su acompañante, y de una motorista. Tan lamentable suceso habría engrosado la larga lista de los relacionados con armas de fuego en los USA, de no ser porque los familiares de las víctimas han demandado a Rockstar, Sony, Wal Mart (la tienda que vendió el juego) y a los padres de los chicos por 246 millones de dólares. Hechos como el comentado son terribles e injustificables. Los juegos pueden influenciar negativamente una mente inmadura, como cualquier otra cosa en la vida de una persona. Y es innegable que hay juegos violentos... Pero no se ha informado de demanda alguna contra el fabricante del arma o la tienda que la vendió, ni nadie se pregunta cómo puede un chico de 14 años andar por la calle con un rifle en las manos... ¿Puede matar un juego? Micromanía



ADSL caras

Escribo esta carta porque estoy indignado de que los precios de una conexión ADSL sean tan sumamente caros, y en cambio en nuestro país vecino, Francia, el precio de una ADSL sea como aquí el de una tarifa plana. Además querría saber si habéis oído algo sobre la bajada de precios de las ADSL.

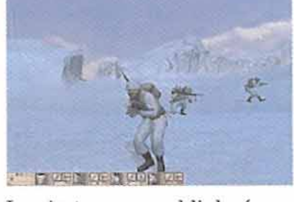
Falcon

Pues no, no hemos oído nada aparte de las promociones ocasionales que presenta cada cierto tiempo un operador u otro. Lo más parecido sería la noticia de que las compañías eléctricas han recibido autorización para dar servicio de banda ancha, pero por una parte todavía falta tiempo para que esté operativo este servicio, y por la otra parece que su oferta no va a ser un precio mejor sino un mayor volumen de datos.

¿De dónde me lo bajo?

He leído en vuestra revista del mes pasado que se puede descargar el «Hidden & Dangerous» original de manera gratuita de Internet, pero no he encontrado el link de donde hacerlo por ningún sitio. ¿Podríais indicarme cuál es?

XpiraL



Lo cierto es que el link sí que está en la revista, aunque reconocemos que quizá no esté en un lugar muy accesible y nos disculpamos por ello. En concreto lo puedes encontrar en la ficha técnica de la review de «Hidden & Dangerous 2» y es www.gathering.com

Todo un clásico



Al revisar la sección de noticias de vuestro último número me he llevado una enorme sorpresa al leer que va a aparecer una nueva entrega de la serie «Bard's Tale». Yo me los jugué todos y desde luego eran de lo mejorcito de su época, auténticos clásicos. ¿Sabéis si va a aparecer en nuestro país o tendré que comprármelo de importación como hice con todos sus antecesores?

Jorge

Pues tranquilo, porque se ha confirmado que Acclaim será la compañía encargada de distribuirlo, sí, también en nuestro país. Como tú, nosotros también estamos emocionados con el regreso de esta serie y esperamos que la nueva entrega pueda estar a la altura de sus antecesoras.

Insuperable «Max Payne»

Quiero felicitar a los chicos de Remedy por el excelente trabajo que han realizado en «Max Payne 2». He completado el juego y todavía estoy alucinando. La tecnología y los gráficos son impresionantes, pero sin duda lo que más me ha impresionado ha sido su argumento, digno de la mejor película de cine negro. Soberbio.

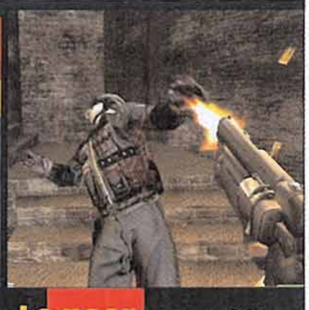
Max Power



Poco podemos añadir a tu carta porque, en realidad, somos de una opinión muy parecida a la tuya y también estamos encantados con este grandísimo juego. Ahí queda, eso sí, tu felicitación para Remedy.



Lo mejor... el buen papel realizado por el equipo español en los World Cyber Games, con una novena plaza gracias a una medalla de plata y otra de bronce.



Lo peor... que Activision haya decidido cancelar, de repente y sin previo aviso, diez de los juegos que tenía en desarrollo, entre ellos el esperado «Trinity».

Preguntas sin respuesta

¿Cuánto... tiempo van a tardar los "genios" fugados de Blizzard para fundar Flagship Studios en demostrar el talento que se les presupone con un nuevo juego?

¿Por qué... no son más las compañías que demuestran un comportamiento tan elegante como los responsables de «Syphon Filter: The Omega Strain» que han retirado un nivel de su juego por que había causado malestar en Cánada?

¿Cómo... se las van a apañar para ambientar una película alrededor de un juego como «Dungeon Siege», que no tiene ningún personaje protagonista reconocible?

¿Cuántos... de los numerosos problemas que declaran tener los usuarios de «Diablo II» en Battle.net serán resueltos por el "superparche" que acaba de poner en la red Blizzard?

¿Qué... podemos esperar del reciente fichaje de John Romero y Tom Hall por parte de la compañía Midway?

¿Quién... nos iba a decir a nosotros hace tan sólo unas semanas que IBM iba a ser la compañía responsable de desarrollar los dos chips de las consolas que sucederán a Xbox y a PlayStation 2?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

¿A QUIÉN LIDERARÁS EN LA BATALLA?

A LAS FUERZAS DEL BIEN

AL PODER DEL MAL

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA GUERRA DEL ANILLO













WWW.WAROFTHERING.COM





PC CD-ROM





JUEGO OFICIAL™
Basado en el libro de J.R.R. Tolkien

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es



Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.



En el punto de mira

PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 95

A FAVOR

Genial

LA OTRA NOTA: 98

He disfrutado tanto con esta nueva aventura de «Prince of Persia» como con la original. Me parece que se trata de una obra maestra y yo le pondría aún más nota. Prince

No sé si me ha gustado lo mismo que el juego original, pero el caso es que también me parece un juego genial. Lástima de algunos pequeños problemas de cámara y de la imposibilidad de grabar en cualquier parte. Un sistema de control más adecuado al PC lo hubiera hecho sencillamente insuperable.

J. A. Pascual (autor de la review)



EN CONTRA

Cuento viejo

LA OTRA NOTA: 80

Creo que se trata de un interesante juego de plataformas, pero que no es ni tan original ni tan bueno técnicamente como decís. No veo nada que no haya visto con anterioridad y el control deja bastante que desear. Aitor G.

Todas las opiniones son, por supuesto, defendibles, pero aunque es cierto que el juego tiene elementos comunes con otros juegos del mismo género, algo por otra parte inevitable, en mi opinión no se trata de una imitación sino, en todo caso, de una mejora, ya que todos estos elementos son tratados de manera igual o superior a como los hemos visto empleados en otros juegos. El control sí reconozco que podría haberse mejorado, sólo un poco, tampoco hay que exagerar, pero a cambio técnicamente «Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo» me parece soberbio.

J. A. Pascual (autor de la review)

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 95

Más Max

Me parece que, efectivamente, «Max Payne 2» es un gran juego pero que en el fondo es más de lo mismo que ya habíamos visto en el «Max Payne» original. Se podían haber esforzado un poquito más.

LA OTRA NOTA: 90

Paco

No te equivoques, puede que aparentemente ambos juegos se parezcan, pero se trata de un parecido superficial, ya que las novedades introducidas en «Max Payne 2: The Fall of Max Payne» son muchas y muy variadas. La posibilidad de controlar otro personaje, en este caso el de Mona, o el apoyo que recibimos de los NPCs en determinadas fases del juego son sólo algunas de ellas. Además, no se puede negar que técnicamente el juego es soberbio y, desde luego, muchas veces superior a su antecesor.

F. Delgado (autor de la review)

Europa 1400

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 82

Absorbente

Pienso que «Europa 1400» debería haber obtenido una nota mejor. Se trata de un juego muy complejo, con una cantidad de opciones que asusta y muy original.

LA OTRA NOTA: 88

KillGar

Todo lo que dices es cierto, porque «Europa 1400» es un estupendo juego de estrategia. Pero su apartado gráfico podría haber sido bastante mejor y, sobre todo, es una pena que un juego tan complejo no tenga sus textos traducidos. Eso reduce drásticamente su valoración.

Jorge Portillo (autor de la review)

Empires: Los Albores de la Era Moderna

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 96

Poco original

Es cierto que «Empires» es un gran juego y está destinado a ser una referencia en su género, pero peca de poca originalidad, sólo incluye algunas ideas novedosas, sin aportar nada revolucionario. Incluso algunas de las imágenes de vuestra review eran muy parecidas a «Empire Earth».

LA OTRA NOTA: 85

Gildor Imbradul

El parecido con «Empire Earth» es lógico; se trata de un juego de ambientación histórica en 3D realizado por el mismo estudio, pero en realidad el nivel de detalle de «Empires» es infinitamente mayor. En cuanto a su originalidad, en mi opinión sí que incluye bastantes ideas que antes no se habían visto, y además, lo que sí "imita" lo utiliza de forma soberbia.

Jorge Portillo (autor de la review)

Jedi Knight: Jedi Academy

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 85

Mejor que «Oucast»

Pienso que «Jedi Academy» es mucho mejor en gráficos, escenarios y modos multijugador que «Jedi Outcast», que "se llevó" un 92. Pero como tampoco tiene demasiadas cosas nuevas y además ha salido dos años después le pongo un poco menos de nota.

LA OTRA NOTA: 89

Nero

Muy curiosa tu forma de puntuar "por comparación", pero en realidad no se trata de si es mejor o peor que «Outcast», sino de si es o no un buen juego. Y sí, lo es, pero con algunas limitaciones: poca longitud, ralentizaciones y además el desarrollo de las habilidades Jedi resulta algo monótono.

J. Martínez (autor de la review)

Halo Combat Evolved

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 92

¿Qué optimización?

Creo que la optimización de «Halo» de la que tanto habláis no existe. Yo juego con un ordenador muy bueno y no le saco más de 40 frames. Es un gran juego, sin duda, pero como «Matrix» en su día está lastrado por una mala optimización para PC.

LA OTRA NOTA: 80

Santiago

A mí me parece que 40 frames por segundo es una frecuencia estupenda para una carga gráfica como la de «Halo». Y «Matrix» no puede estar mal optimizado para PC porque se diseñó específicamente para este sistema; de hecho su motor es una mejora del de «Sacrifice».

Javier Moreno (autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.



SECTION ALPHA
Los conspiradores cuentan con escuadrones fuertemente armados.
Tu misión es revelar la verdad
El mundo donde vive Jade está siendo atacado por fuerzas alienígenas. El gobierno afirma que está defendiendo a todos los ciudadanos, pero cada vez más se ven envueltos en un proceso de esclavitud. Jade, una periodista de acción, debe luchar contra las acciones opresoras del gobierno y descubrir la conspiración. ¿Dónde está toda la verdad en Beyond Good and Evil? Sólo tú puedes saberlo...
►02
►03
►04
►05
www.beyondgoodevil.com
7+
www.pegi.info
BEYOND GOOD & EVIL
Totalmente en castellano
PlayStation 2
PC CD-ROM
UBISOFT
www.ubisoft.es
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600
© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Novedades para soñar. Armas, escenarios, nuevos modos y vehículos forman la base de «Unreal Tournament 2004».

¡ÚNETE A MI LUCHA!

UNREAL TOURNAMENT 2004

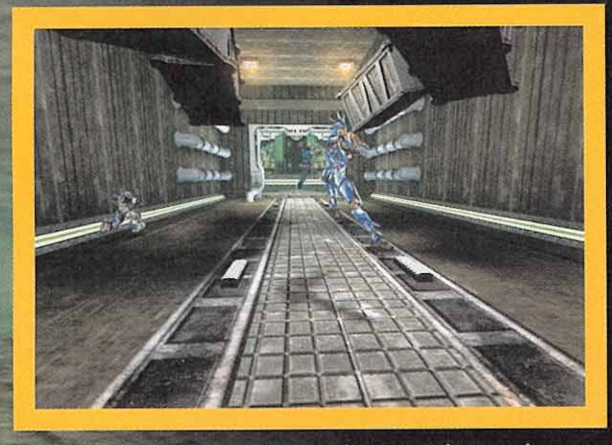
Epic retrasa el juego y Micromanía desvela sus novedades.

«Unreal Tournament» se ha convertido en una referencia en la acción multijugador. Tecnología, originalidad, diseño... Pero no es suficiente para Epic. La edición 2004 sufre un retraso pero también promete ofrecer novedades atractivas y significativas.

La última edición del E3 vio la primera presentación oficial de lo que iba a ser «Unreal Tournament 2004». Si hasta el pasado año Epic se había inclinado, en todo lo que concernía a su franquicia, por mejoras sensibles en tecnología gráfica y en optimización de las conexiones para el juego a través de Internet, con el que será su próximo representante ha dado una vuelta de tuerca que casi nadie se esperaba.

A los múltiples modos de juego que ya existían en el último título del estudio, «Unreal Tournament 2003», de repente se sumaba un añadido sorprendente: vehículos.

«Unreal Tournament 2004» encuentra en este apartado su paso más decisivo. La inclusión de vehículos en el multijugador de acción no es anecdótica. Implica un cambio de diseño de acción casi total. Los escenarios y mapas pasan de tener un tamaño relativamente pequeño a algo descomunal, al entrar en juego planeadores, jeeps, naves espaciales... Asimismo, se empiezan a notar cambios importantes en armamento, diseño de personajes, evolución de la tecnología, conceptos de juego y se habla de la inclusión de nuevos modos de competición.



¡Invasión! La defensa y ataque a bases en tierra y el espacio define uno de los nuevos modos de juego.

UN RETRASO ANUNCIADO

Estos nuevos modos vienen concebidos y considerados para sacar todo el partido posible a las novedades de la edición 2004 de «Unreal Tournament». Tanto, que ambos hacen de los vehículos su razón de ser. "Assault" incluye todos los modelos de vehículos posibles (hasta las naves espaciales) y "Onslaught" utiliza las de tierra y aire.

Pero la tarea parecía tan compleja, por lo innovador y el desafío que suponía en el diseño de mapas y de una acción que resultara sólida, que poco a poco comienzan a surgir los rumores sobre el mayor terror que estudios y compañías sufren en el mundo de los juegos: retrasos.

Hace tiempo, cuando «Unreal Tournament 2003» estaba en desarrollo, Epic ya comenzó a dejar claro que su intención venía a ser, para el futuro, que cada año se contara con un nuevo título de la franquicia, capaz de innovar y empujar el género de acción multijugador hacia nuevas fronteras. Eso supone entrar en una dinámica de desarrollo muy compleja y contar con unos y recursos al alcance de pocos.

Pasaba el tiempo y de «Unreal Tournament 2004» poco se sabía. Las noticias eran escasas con el transcurrir de los meses desde el E3. Y los rumores se disparaban. Incluso, alguien se empezó a temer que lo ocurrido con una versión beta de la edición 2003, una filtración del juego completo en Internet, antes de ponerse a la venta, pudiera haber pasado con «Unreal Tournament 2004». Pero Epic parece haber aprendido de los posibles errores, y al seguridad había sido más que exhaustiva. ¿Qué pasaba entonces?

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La inclusión de vehículos en el combate.
- Las nuevas modalidades de juego.
- La posibilidad de comunicación verbal entre los jugadores.
- La incorporación del modo "Unreal TV", para localizar y visualizar partidas.



- La posibilidad de entrar en los servidores de «Unreal Tournament 2003».
- La inclusión del contenido de «UT 2003» y sus "packs" en la versión final.

NO nos gusta

- El retraso que ha sufrido, de forma inexplicable, el lanzamiento de la versión final.
- Epic aún no ha desvelado el número total en detalle de armas, mapas y vehículos.





NUEVOS MODOS DE JUEGO, MAPAS, VEHÍCULOS Y LOS CONTENIDOS DE LA EDICIÓN ANTERIOR, HACEN DE ÉL UN SUEÑO PARA EL JUGADOR

POCO A POCO

Pasaba que el proyecto es tan ambicioso, y las sorpresas tantas, que Epic no ha querido que «Unreal Tournament 2004» fuera tomado a la ligera, ni estuviera disponible hasta no quedar satisfechos con el trabajo y el producto que se ponga a disposición del jugador.

La información ha sido filtrada con cuentagotas, así como las imágenes del juego y las escasísimas versiones jugables (sólo una, tras el E3).

Pero entre las más interesantes están, por un lado, la confirmación de un número masivo de mapas. 20 nuevos para los modos ya existentes en «Unreal Tournament 2003», más otro tanto sólo para las dos nuevas modalidades "Assault" y "Onslaught".

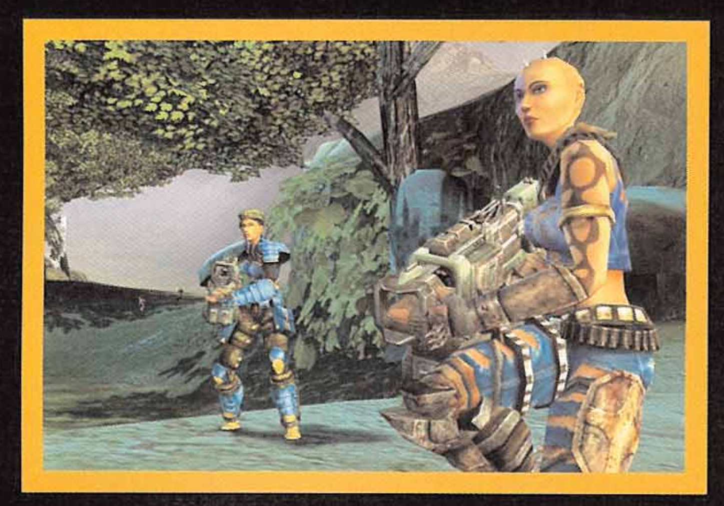
Por otro lado nos topamos con una nueva edición de las herramientas de creación de mapas, el fantástico «UnrealEd». Las posibilidades que se abren en este sentido son sumamente interesantes, con el añadido de los vehículos y las nuevas armas.

Y también nos encontramos con una opción especialmente pensada para aquellos que prefieren Internet a las redes locales, como es "Unreal TV".

"Unreal TV" es un sistema de visualización de partidas en tiempo real, dispuesto para asistir a las mismas como espectador, y para comprobar el estado y nivel de las partidas en marcha en los distintos servidores existentes, antes de decidirnos a entrar en una. "Unreal TV" estará integrado en el navegador del servidor, de modo que el impacto sobre la latencia sea mínimo.

Esta opción se complementa con un nuevo sistema de votaciones que no sólo dejará decidir a los jugadores el tipo de juego, mapas, reglas, etc. sino

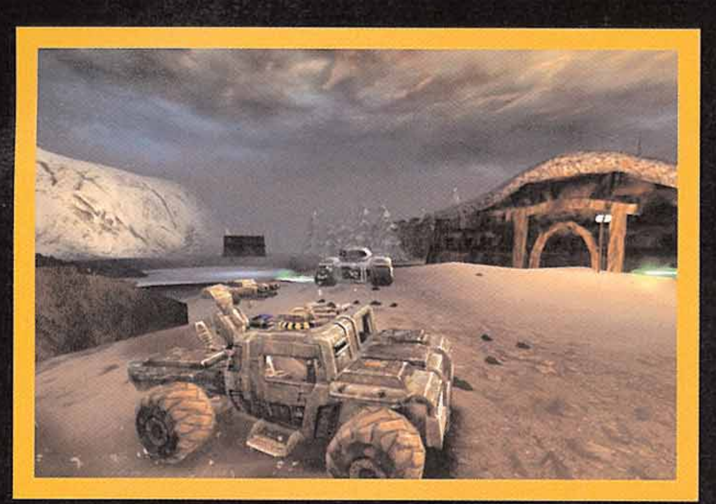
Con personalidad. Vuelven los skaarj, con nuevo "look" y convertidos ya en una de las razas más carismáticas de «Unreal».



EL PODER EN TUS MANOS

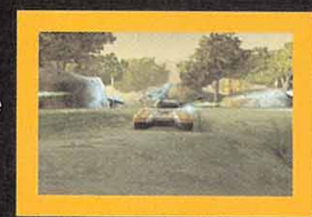
Una de las claves que siempre han identificado a la serie «Unreal Tournament» ha sido la impresionante panoplia de armas, desde las más tácticas, como los rifles de francotirador, hasta las más destructivas, pasando por lanzagranadas, láser o las inevitables y siempre queridas automáticas.
«Unreal Tournament 2004» planea recuperar algunas de las más representativas de la serie, pero además está dando una vuelta de tuerca a todo este apartado. Para empezar, la mejora en tecnología permite añadir detalle y efectos visuales (sobre todo, sistemas de partículas) a las armas ya conocidas. Por otro, existen alternativas en su manejo. Por ejemplo, la posibilidad de llevar rifles de asalto a dos manos. Aunque Epic no ha confirmado si esta opción estará disponible para todas las armas del juego. Y no podemos olvidarnos de las armas fijas. Ya que el diseño de «Unreal Tournament 2004» implica defensa y ataque de bases de gran tamaño (algunas en el espacio), los puestos de artillero y nidos de ametralladora son esenciales para la acción.





UN ESPECTÁCULO SOBRECOGEDOR

¿Qué se necesita para desarrollar el mayor espectáculo del mundo en cuestión de acción multijugador? Sin duda, el mejor escenario posible.
A estas alturas, y por si alguien quiere comprobarlo ahí está «Unreal Tournament 2003», Epic tiene uno de los mejores motores gráficos existentes para diseñar y crear mapas, sobre todo en lo que afecta a exteriores. Pero la enorme calidad visual del «Unreal Engine» no es, en el caso de la versión 2004, su principal implicación en cuanto a los escenarios que el juego mostrará. Epic se ha preocupado de aumentar y mejorar todo aquello que ya se vio el pasado año, tomando en cuenta las sugerencias de los usuarios. El estudio ha confirmado 20 mapas nuevos para los modos de juego conocidos, junto a otros específicamente diseñados para los usuarios más "hardcore", con detalles solicitados por los mismos. En total, aunque Epic no ha querido desvelar el número final, sólo en mapas nuevos habrá más de lo que «Unreal Tournament 2003» ofreció, a lo que hay que sumar los ya conocidos, y los de los "bonus pack".





LA MUERTE TIENE MUCHAS CARAS...

Deathmatch, Double Domination, Tema Deathmatch… ¿te suena, verdad? Pero… ¿qué tal si le damos una vuelta más a la tuerca, añadimos vehículos, bases estelares, creamos algunos modos nuevos y le echamos salsa al asunto? Entre los nuevos modos de juego en «Unreal Tournament 2004» destacan "Assault" y "Onslaught". En el primero, se toma como base las campañas y diseños de acción para un solo jugador, y nos veremos envueltos en batallas épicas en tierra, aire y espacio. Por ejemplo, el asalto (o la defensa) de una base espacial Skaarj, donde las naves espaciales toman el máximo protagonismo, o el mapa que toma el mundo de los Xan Kriegor como referencia donde tendremos que conquistar o destruir una factoría de construcción de robots. Sólo para el modo "Assault", Epic ha confirmado seis mapas diferentes.
"Onslaught", por otro lado, entra de lleno en el diseño multijugador, y se basa en el tamaño de los mapas, con vehículos de tierra y aire. Los objetivos se basan en el control de distintos puntos del mapa. En este modo Epic tiene ya listos nueve mapas.





GRANDES, PODEROSOS Y TOTALMENTE NUEVOS. ¡SÚBETE!

Ellos son los principales protagonistas de «Unreal Tournament 2004». O, cuando menos, los nuevos actores, llamados a representar un papel poco habitual en la acción multijugador. Hablamos, claro está, de los vehículos.
En esta denominación tan genérica encontramos no sólo coches o buggies, sino también vehículos náuticos, aéreos y naves espaciales. Estas, quizá, serán las que deparen las batallas más espectaculares de todas, con infiltraciones en enormes estaciones galácticas.
Algunos vehículos están diseñados como armas, con tareas de bombardeo o asalto directo contra grandes puestos de artillería, pero también es posible usar algunos como medio de transporte para parte del equipo con el que luchemos. Podemos asumir el papel de conductor, tirador o artillero, según el vehículo que usemos, e incluso se pueden combinar estas facetas.



Volando bajo. Los aerodeslizadores son unos de los vehículos más atractivos del juego. Ligeros, poderosos y maniobrables.

LA COMUNICACIÓN DE VIVA VOZ CON OTROS JUGADORES, ES UNA DE LAS OPCIONES MÁS LLAMATIVAS QUE PRESENTA EL JUEGO

TODO UN ESPECTÁCULO VISUAL

Las imágenes pueden dar una ligera idea de la gran calidad visual alcanzada, pero difícilmente pueden transmitir todas las sensaciones que se producen al ver el juego en movimiento. La grandeza de los escenarios es, quizá, una de las más importantes, pero es sobre todo una curiosa combinación de realismo e imposibilidad la que más llama la atención. El dinamismo que destilan los escenarios, los impresionantes efectos especiales creados por las texturas en movimiento, los impactantes efectos de partículas y fluidos...

Y debemos tener presentes que no podemos entrar en vacuas comparaciones con algunos títulos en desarrollo, como «Half-Life 2» o «Doom 3», que apuestan por un estilo diferente, donde los efectos de iluminación priman sobre otro apartado. «Unreal Tournament 2004» está dirigido a la jugabilidad, pero no renuncia por ello a la calidad gráfica, aunque su camino diverge de los ejemplos antes mencionados.

que también resolverá la expulsión de jugadores conflictivos de una partida o un servidor, y permite negociar entre clanes las reglas del enfrentamiento.

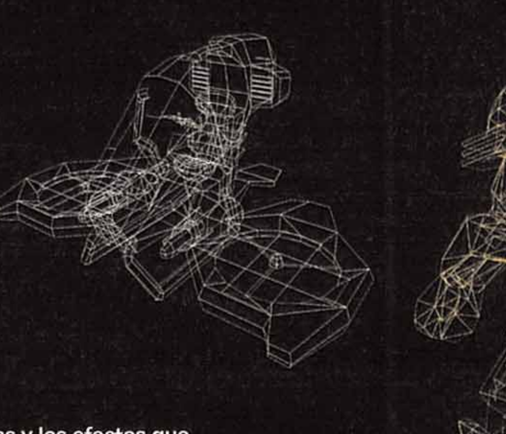
MÁS NOVEDADES

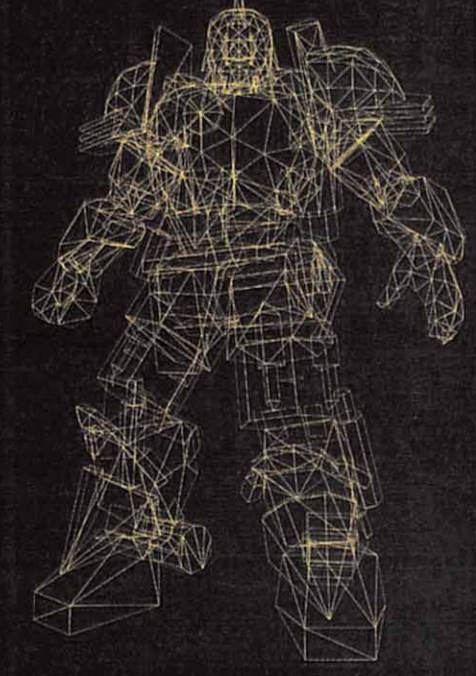
Epic ha rediseñado también el interfaz de usuario para mejorar la navegación por las opciones de juego y competición, y también con la vista puesta en la simplificación de la construcción de menús y diseños para los usuarios que gusten de centrarse en la labor de creación de mapas. Asimismo, otra interesante aportación es la integración de un sistema de comunicación por voz, para hacer mucho más intensas las partidas. En cuanto a la jugabilidad, muchos usuarios estarán encantados de saber que, ahora, sus personajes podrán portar un arma en cada mano, que los "bots" han sido mejorados enormemente en sus comportamientos y coordinación de movimientos en grupo, o que todo aquello que ya venía integrado en la última edición del juego también estará en «Unreal Tournament 2004».

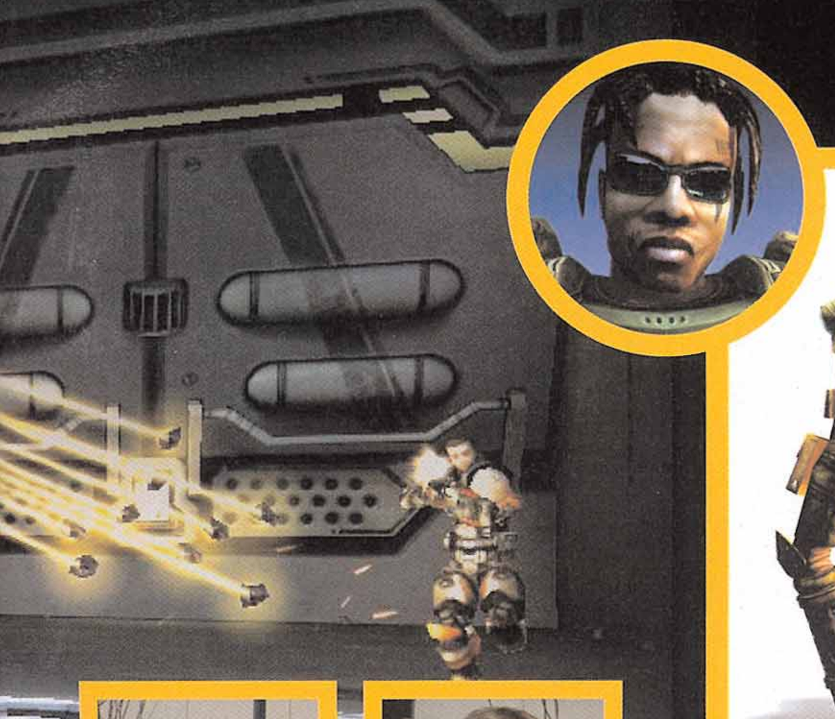
Si todo sale como está previsto, los jugadores de todo el mundo contarán con uno de los proyectos más salvajes, vastos y espectaculares que el género haya visto. Prepara tu arma, porque la arena te espera.

MÁS HUMANOS, MÁS MUTANTES, MÁS ALIENS

El avance que ha tenido en un solo año la tecnología que anima «Unreal Tournament» está permitiendo a Epic diseñar los modelos más impresionantes que se hayan visto en toda la serie para los personajes de los jugadores.
Una de las grandes ventajas de la más nueva generación del motor de «Unreal» es la gestión de polígonos de tres y cuatro vértices, sin limitarse, como es normal a los triángulos. Esto exige una optimización brutal del motor gráfico, es cierto, pero también aporta la opción de trabajar con un número muy bajo, en total, de polígonos para cada modelo, poniendo todo el esfuerzo en las texturas y los efectos que animan las distintas partes de mismo. El resultado es un aspecto muy natural.
Entre los personajes que se ponen a nuestra disposición en «Unreal Tournament 2004» encontramos viejos conocidos, clásicos ya de la serie y preferidos de todo el público, como los Skaarj, los Necris o los infames Xan Kriegor, con su peculiar mundo mecánico como escenario. Pero también se han prometido nuevas razas, de las que se sugiere que serán capaces de sorprender hasta al más experto jugador de «Unreal».









EL NUEVO ROSTRO

El aspecto exterior de los modelos de «Unreal Tournament 2004» varía ligeramente en algunos casos en los personajes ya conocidos, y aporta nuevas caras al combate. El objetivo principal ha sido otorgar más personalidad a los personajes que podemos encarnar.
Los Skaarj, por ejemplo, pueden actuar utilizando una especie de exoesqueleto impresionante, capaz de provocar temor al enemigo con sólo ponerle la vista encima.
Por otro lado, la representación de los personajes femeninos se ha incrementado, ofreciendo unos modelos incluso más "sexys", aunque al tiempo con un aspecto mucho más agresivo. El "look" general de los distintos personajes se ha unificado en lo que respecta a las variaciones estéticas para cada una de las distintas razas, con el uso de un diseño de vestuario que alcanza también a detalles como tatuajes, armaduras e, incluso, armas especiales.



¡ELLOS! ¡ELLOS SON LOS RESPONSABLES!

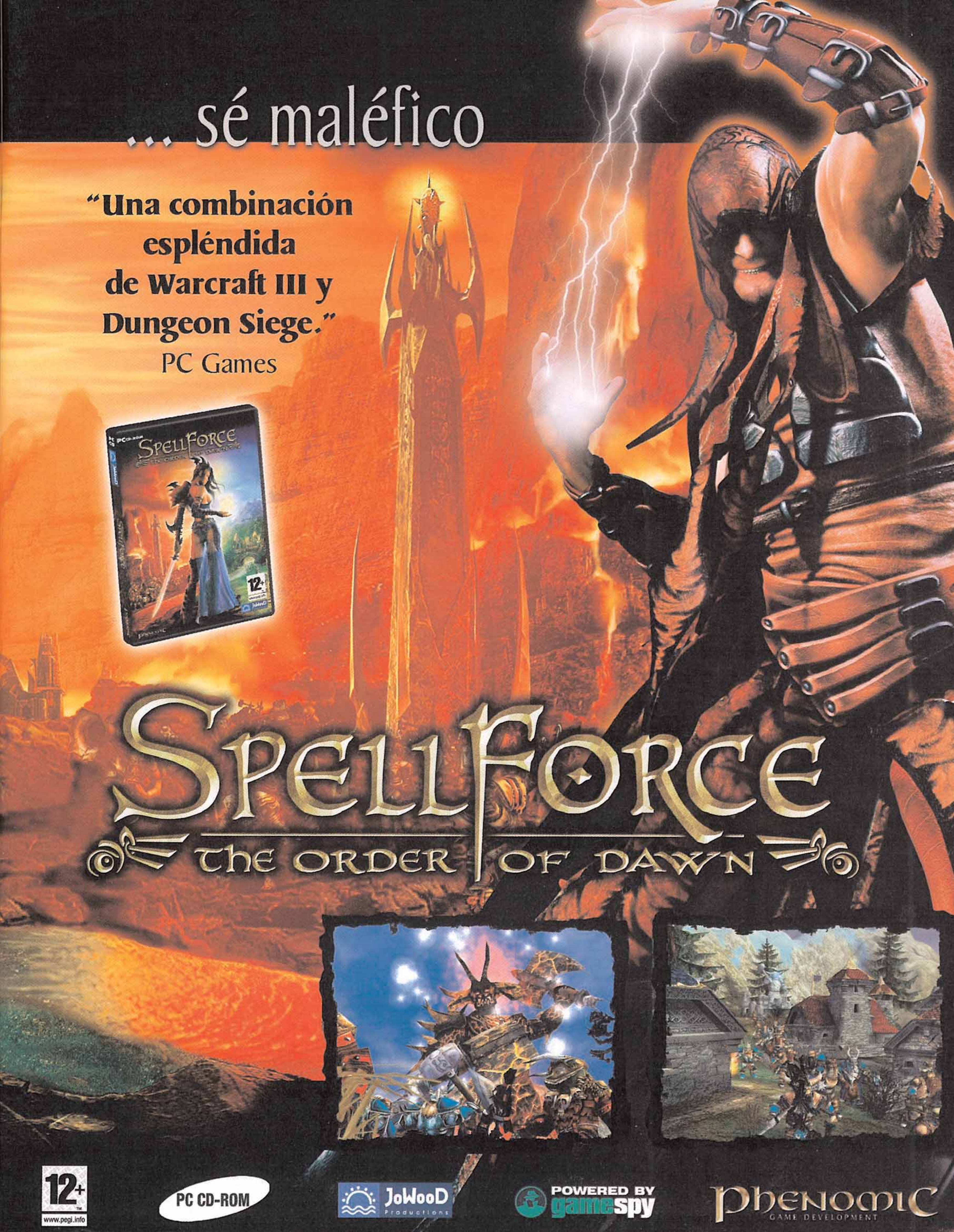
Dos de las caras más representativas de Epic Games han sido las que nos han descubierto muchos de los detalles de «Unreal Tournament 2004». Mark Rein, vicepresidente de Epic, es toda una figura del mundo de los juegos desde principios de los 90, y uno de los principales responsables de que «Unreal» sea lo que es hoy día. Aunque en la actualidad se dedica más a la parte de negocios del estudio, es una autoridad en programación, que comenzó de manera autodidacta a los 13 años.
Por otro lado, nos encontramos con Jay Wilbur, cuyo currículo en el mundo de los juegos comienza como cofundador de id Software (casi nada). Suya fue la responsabilidad de dar a conocer al mundo la primera versión de «Quake», y desde que «Unreal Tournament» hizo su aparición, él ha sido el principal encargado de mostrar las distintas novedades que la acción multijugador nos ha deparado en la serie de Epic.

RENOVARSE O MORIR

La serie «Unreal Tournament» no parecía encontrarse hasta ahora en un momento de baja forma. Pero Epic ha preferido hacer suyo eso de "mejor prevenir que curar" o el otro dicho de "renovarse o morir. Y «Unreal Tournament 2004» se ha renovado hasta la nausea.
Ello dice mucho de Epic, y de sus intenciones de futuro. Mientras multitud de estudios en todo el mundo perpetúan hasta lo indecible cualquier "gallina de los huevos de oro" que han tenido el talento, la fortuna, o ambos, de idear, Epic, en lugar de mirarse el ombligo mira a la comunidad de jugadores, acepta sus sugerencias, peticiones y críticas y luego va más allá.
El espíritu y la pasión que demuestra el estudio, y el compromiso que refleja su trabajo con las exigencias (cada vez mayores) de calidad y renovación, por parte de los jugadores, ha encontrado en «Unreal Tournament 2004» la respuesta perfecta.
No se trata sólo de innovar por innovar, sino de hacerlo con cabeza. Evolucionar y cambiar, siendo fiel a los propios principios, es muy complicado. Pero las ideas claras, el trabajo y la ambición son una buena combinación.
Epic parece que tiene ese toque especial que pocos estudios poseen. Y cuando el juego esté disponible, veremos si no lo han perdido, ni si todo lo que se ha visto hasta ahora era un espejismo. Sería difícil pero, quién sabe...

F.D.L.


sé bueno...
GC BEST
Mejor Juego PC
en Games Convention 2003, Leipzig
E3
Mención especial en E3
por PC Games y Gamestar
categoría juego de estrategia
TOTALMENTE
EN CASTELLANO
www.spellforce.com
© 2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.
Distribuido por
NOBILIS
www.nobilis-iberica.com
The way it's meant to be played
NVIDIA



... sé maléfico
"Una combinación espléndida de Warcraft III y Dungeon Siege."
PC Games
SpellForce
The Order of Dawn
12+
www.pegi.info
PC CD-ROM
JoWooD Productions
POWERED BY gamespy
Phenomic
GAME DEVELOPMENT



Joint Operations: Typhoon Rising

Mata o muere

La especialización es la clave. En la acción online, escoger el rol correcto es definitivo para tu equipo. Y la especialización también afecta a los creadores de juegos. ¿No te lo crees? Pues sigue leyendo, y convéncete.

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El realismo que destilan los escenarios y el diseño de la acción.
- La inclusión de vehículos de todo tipo tanto para combate como para transporte.
- La cantidad de jugadores que pueden participar de forma simultánea.
- Las posibilidades que se derivan del diseño abierto de la acción.

NO nos gusta

- Que no salga traducido.
- No saber si, finalmente, habrá servidores en Europa.
- NovaLogic no ha desvelado todos los modos de juego, aún.
- Sólo hay dos facciones.

PRIMERA IMPRESIÓN: Fuertes emociones en multijugador, y una elevada dosis de realismo.

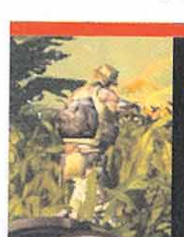


BUENO REGULAR MALO

Aquellos que conozcáis, aunque sea por referencia, la trayectoria de NovaLogic, sabréis que estamos ante uno de los estudios con más solera del mundo del PC, y también que hablamos de uno de los más especializados en cuanto a diseño de juegos. Nombres como «Delta Force», en sus distintas entregas, o «Comanche», son reconocidos inmediatamente por todos los jugadores que lleven, aunque sea poco tiempo en el universo de los compatibles. Y esa especialización de NovaLogic generalmente viene definida por dos parámetros básicos: juegos bélicos y realismo. Partiendo de estos mimbres, el estudio norteamericano, fiel a sus principios, ya prepara un nuevo proyecto de cara a los meses más inmediatos, aunque con una ligera variación sobre sus últimos trabajos, y una meta mucho más ambiciosa, en cuanto a calidad.

Perdidos en la jungla

«Joint Operations» cambia los escenarios de África, lugar donde transcurría la acción del último título de NovaLogic, por la jungla indonesia. Los paisajes urbanos y habitados por la selva más densa y salvaje. Y los enemigos musulmanes por un ejército roto, dividido en facciones contrapuestas y que buscan la independencia, dejando libre a la zona de cualquier influencia occidental y, sobre todo, de los Estados Unidos. Es un teatro de operaciones, en cualquier caso, que en esencia se fundamenta en las mismas premisas que cualquier título de la saga «Delta Force». «Joint Operations» por tanto, no deja de ser la evolución lógica de un concepto que ha sido llevado hasta los jugadores en repetidas ocasiones, aunque esta vez parece que NovaLogic tiene entre manos un título capaz de renovar su propia idiosincrasia.



¿Sabías que...

NovaLogic se niega a traducir este juego, en el que se potencia la vertiente multijugador, ya que el inglés es la norma en Internet?

Esencia multijugador

Aunque «Joint Operations» es un título que presenta una sólida campaña al jugador, donde lo más granado de las tácticas de guerra moderna, el armamento más avanzado del mundo (aunque la acción se sitúe en un

Descubrir al enemigo en plena jungla es una ardua tarea. La sorpresa puede saltar en cualquier lugar.

En ocasiones tendremos que echar mano de los helicópteros para trasladar a nuestros hombres.

Las lanchas de asalto también son un método perfecto de transporte de tropas.

futuro a corto plazo), y la tecnología más notable –evolución de la usada en «Black Hawk»– se dan la mano, «Joint Operations» es un juego que, sobre todo, tienen una clara vocación multijugador. El propio estudio así lo reconoce, y está poniendo toda la carne en el asador, para ser capaz de ofrecer al jugador, y al aficionado a los títulos de NovaLogic muy especialmente, algo que le satisfaga y al tiempo resulte innovador. Para ello, la compañía toma el realismo, como es costumbre, como su punta de lanza en el diseño. Y apuesta por una guerra en la que combina todo aquello que sólo se dejaba entrever en «Black Hawk», el uso indiscriminado de vehículos y las tácticas abiertas, donde todo vale, con tal de lograr la victoria.

De todos modos, NovaLogic es tremendamente reticente a desvelar información sobre «Joint Operations» más allá de lo esencial, para hacerse una idea de cómo ▶▶

A qué se parece...



Su antecesor, «Black Hawk Down», también se basa en el realismo y la guerra moderna.

Aunque su ambientación es fantástica, el modelo es «UT 2003» en cuanto a partidas multijugador.



Las bases están equipadas con todo tipo de recursos y vehículos. Conquistar una supondrá triunfar en las partidas multijugador.

Las escaramuzas serán habituales en la jungla. Úsala en tu favor preparando emboscadas.

Sí, también desde el aire se puede atacar. Pero ten cuidado con los misiles que te pueden disparar.

EL MODO MULTIJUGADOR ES LA VERDADERA RAZÓN DE SER DEL PROYECTO, AUNANDO REALISMO Y ADICCIÓN

será el juego. Tal es así, que por el momento la compañía sólo ha facilitado información de dos modos multijugador: cooperativo en equipo (que se juega en los mismos escenarios de la campaña individual) y "Tema Deathmatch", o lo que es lo mismo enfrentamiento directo entre dos equipos de jugadores. Todo esto, claro está, además de la campaña individual.

Acción por tierra, mar y aire

En la versión que hemos podido ver de «Joint Operations», las cosas no iban más allá de lo mencionado, pero eso sí, dejaban ver lo espectacular del armamento, las inmensas posibilidades de acción que se abren con el uso de los vehículos (de tierra, mar y aire), así como lo increíblemente angustioso de la guerra en un escenario tan traidor como la jungla más espesa. Pero vayamos por partes.

En cuanto al modo individual de juego «Joint Operations» quizá no difiera en exceso de otros juegos de acción bélica. Excepto por su ambientación, que es portentosa (jamás habíamos visto una selva tan real), por el uso abierto de los "recursos" (muy al estilo de la táctica de «Commandos»), contando entre ellos los vehículos, y por el inteligente uso del tiempo. Día y noche obtienen una relevancia especial en el juego, pues afectan a la visibilidad notoriamente, y a la posibilidad de ocultación ante el enemigo.

Por fortuna, NovaLogic no se ha ido tan al extremo de lo que se veía en "Black Hawk», o mejor dicho de lo que no se veía. Las misiones nocturnas en el anterior título de la compañía se signifcaban por la oscuridad absoluta, pero «Joint Operations» mantiene un nivel de visibilidad razonable, con la luna iluminando las acciones nocturnas.

En cuanto al modo multijugador, que es donde está la madre del cordero, lo poco que se ha podido ver hasta el momento es fantástico. La acción no sólo tiene lugar en la jungla, defendiendo bases, haciendo uso de armas de tierra y aire, volando en helicópteros, navegando en zodiacs o lanchas, sino que también el subsuelo es importante... Nos explicamos.

«Joint Operations» mantiene el realismo en el escenario, de modo que existe comunicación por túneles bajo tierra entre distintas bases. Éste es un camino que muchas veces depara encuentros agónicos. Enemigos que surgen de la nada y la oscuridad, enfrentamientos desesperados en un espacio angosto y claustrofóbico... y todo ambientado sonoramente del modo más real imaginable.

Tecnología en evolución

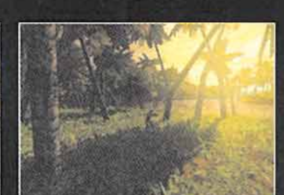
Como ya hemos mencionado antes, la tecnología, aunque importante en «Joint Operations» no es vital en el diseño del juego, excepto por detalles. El motor gráfico de «Black Hawk» ha sido el punto de partida para la recreación de esta guerra moderna, esta guerra total donde todos los apartados y campos de acción tienen su importancia, y que busca en la acción conjunta su razón de ser.

Pero, con todo el imponente aspecto del juego, hay algo que no nos ha gustado nada. NovaLogic, de momento, no tiene intención de traducir el juego, alegando que el multijugador tiene al inglés como lengua común. Muy bien, pero eso no quita para que la experiencia sea más completa en el idioma propio. Esperemos que rectifiquen a tiempo.

F.D.L.

Vigila la hora





EL PASO DEL TIEMPO es un aspecto destacado en «Joint Operations» y, a diferencia de otros juegos de acción, tiene un papel muy relevante en la jugabilidad. El paso de las horas no es tanto un aspecto estético, como vital en lo que concierne a la visibilidad propia y del enemigo, que en plena jungla ya es complicado, y que con los cambios de luz adquiere una importancia extrema.

LA ILUMINACIÓN se convierte en uno de los apartados más trabajados, en lo que se refiere a la tecnología gráfica. Su influencia en la posibilidad de ser descubierto, según el área en que nos encontremos, puede significar la diferencia entre vivir y morir. Por supuesto, en los ataques más abiertos, mucho más desde aire o agua, no resulta tan relevante, pero aún así, el realismo es inquietante.

¿Sabías que...



NovaLogic estudia la posibilidad de instalar servidores dedicados en Europa, evitando así la incomodidad de jugar en el NovaWorld de Estados Unidos?

- EN PREPARACIÓN: **PC**
- ESTUDIOS/COMPAÑÍA: **NOVALOGIC**
- GÉNERO: **ACCIÓN**
- LOCALIZACIÓN: **NO (sólo manual)**
- LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2004**
- PÁGINA WEB: ***www.novalogic.com***

SpellForce: The Order of Dawn

Caos y diversión

La combinación de rol y estrategia no siempre prospera. Algunos aseguran haberlo conseguido, pero el resultado suele ser juegos de acción con toques de rol. ¿Será verdad que «SpellForce» triunfa allí donde otros no pudieron?

Primera impresión

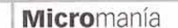
SÍ nos gusta

- La posibilidad de manejar cientos de unidades en los combates.
- Los Titanes. Auténticas bestias en la batalla.
- La sencilla gestión de los recursos.
- El número de razas disponibles desde el primer momento.
- La combinación y el equilibrio de magia y fuerza.

NO nos gusta

- El motor es potente, pero también exigente.
- Las cámaras todavía necesitan unos ajustes.
- El multijugador parece demasiado básico y poco innovador.

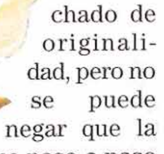
PRIMERA IMPRESIÓN: Espectacular. Para los seguidores de series como "Warcraft"



Los seguidores de juegos como «Warcraft», «Dungeon Siege» o «Empires», saben que la frontera entre géneros cada vez es más difusa. Es una tendencia que incluso ha servido como meta en más de un juego, aunque en la práctica, muchos de ellos se han quedado un poco en tierra de nadie. «SpellForce» quiere seguir este difícil camino. Con una clara inspiración en la serie "Warcraft" y en la base del combate de «Dungeon Siege», el título de Phenomic tira también con fuerza de la estrategia más clásica y se fija en juegos como «Medieval». La mezcla de estos ingredientes es... única y espectacular.

Universo de fantasía

«SpellForce» parte de un guión donde los grandes tópicos de la fantasía se dan cita, casi como excusa para hacer crecer un espectáculo de acción y magia a su alrededor. En un pasado incierto, en un mundo llamado Fiara, trece grandes hechiceros han llevado al mundo al caos. La magia elemental desatada a lo largo de los años sin control, ha acabado por destruir ciudades y continentes. Unas runas encantadas se han convertido en el objetivo de los ejércitos de las fuerzas del bien, para combatir a las criaturas diabólicas que han surgido de ellas. Con la colaboración y el apoyo mutuo, enanos y elfos logran expulsar a las áreas más remotas de Fiara a estas criaturas, para reconstruir un mundo en paz y armonía... Hasta que un día Rohen, el gran mago de la luz, descubre que las fuerzas del mal se han reagrupado y organizado para tomar al asalto Fiara y extender las tinieblas por doquier... Bien, no es que sea un dechado de originalidad, pero no se puede negar que la historia sigue paso a paso las reglas de la fantasía heroica. Magos, guerreros, Bien y Mal enfrentados, héroes, batallas... Todo esto para presentar un universo poblado por seis razas diferentes que conforman ambos bandos, y todas a disposición del jugador, más otras tres que se convierten en enemigos de los dos. En





¿Sabías que...

el editor incluido en el juego ha sido el utilizado por los propios diseñadores para dar forma al mundo de «Morrowind»?

■ Los dragones son de las bestias más fenomenales que aparecen en el juego. Un ataque en solitario es una acción casi suicida.

■ Los monumentos de cada raza son la estructura básica para producir unidades de trabajo y recolección.

■ El diseño de los escenarios varía en función de la raza que domine el territorio. Un aspecto abominable define a los orcos.

pocas palabras, que no vamos a tener un momento de respiro, nos inclinemos por una facción u otra.

Los protagonistas

Las seis razas jugables en conflicto por el poder son: humanos, orcos, enanos, trolls, elfos y elfos oscuros. Se dividen, tres a tres, entre las fuerzas del bien y el mal. Y luego nos topamos con las tres facciones "rebeldes": no muertos, demonios y hombres bestia. Estos no hacen distinción entre las fuerzas de uno y otro lado. Como te cruces en su camino, irán a por ti.

El control de todos y cada uno de ellos se estructura de un modo muy sencillo para potenciar la jugabilidad. Un efectivo interfaz de diseño similar al de «Dungeon Siege», de apuntar y disparar, es todo lo que se necesita para que nuestros ejércitos entren en combate.

Y el diseño de acción del juego se centra en algo parecido al funcionamiento básico de «Warcraft». Cada ▶▶

A qué se parece...



■ «Warcraft III» inspira muchas de las virtudes de «SpellForce» en diseño de acción y visual.



■ Los combates en «Dungeon Siege» parecen la referencia directa de las acciones que «SpellForce» permite.



Secuencias espectaculares se suceden cuando dos Titanes rivales entran en batalla, como el de los elfos y el de losOrcos.

Uno de los aspectos más llamativos es contemplar batallas con cientos de unidades simultáneas.

La construcción básica ha de hacerse al principio, de forma rápida, si queremos prosperar.

LA ORIGINALIDAD NO PARECE SU MÁXIMA, PERO SUMA VIRTUDES DE DISTINTOS JUEGOS CON MAESTRÍA

facción tiene héroes que conforman la "capitanía" del resto de unidades. Unas y otras se consiguen (aparte del personaje principal que se elige al principio y que el usuario puede definir casi por completo) en los monumentos. Estos son unas estructuras, propias para cada raza, a partir de las cuales se va desplegando el árbol de tecnología y recursos de las seis facciones en conflicto. Ciertas unidades básicas de construcción son capaces de crear más infraestructuras, que mejoran el entrenamiento de otras unidades. Y así, hasta llegar al nivel máximo de unas y otras, llegando a las unidades más potentes y especiales de cada raza: los Titanes.

Magia y fuerza

Los Titanes, según la raza por la que luchen, se basan en la magia, la fuerza o una poderosa combinación de ambas. En todo momento se ha procurado cuidar muy mucho el equilibrio entre facciones y unidades, para que no se provoque una inclinación de la balanza hacia una u otra en concreto. Algo que podría dar al traste con el diseño del juego.

La magia, en «SpellForce» se divide en cuatro tipos específicos: blanca, negra, elemental y mental. Algunas razas sólo pueden usar un tipo de magia. Otras son capaces de combinar dos o más. E incluso, ciertas razas como los Trolls, son incapaces de manejar poderes mágicos, pero son más poderosos y resistentes que cualquier otra facción en la lucha.

Batallas épicas

A la hora de plantear los combates, después de lo visto, es fácil pensar que «SpellForce» se inclina por un estilo muy similar al que pudimos encontrar en «Warcraft» o «Dungeon Siege», con pequeños pero poderosos grupos de unidades. Y nada más lejos de la realidad. «SpellForce» cambia de dirección, en este aspecto, y mira hacia los grandes títulos de la estrategia bélica, como el antes mencionado «Medieval». ¿Esto que implica? Pues nada más y nada menos que batallas épicas de cientos de unidades simultáneas. Un control preciso por parte del jugador de los grupos que forman cada tipo de unidad, y secuencias que, poco a poco, se van tornando caóticas, con combates que dejan el campo de batalla arrasado y cubierto de bajas, tras haber diezmado al enemigo.

Gran tecnología

Es curioso saber que «SpellForce» se basa en el motor gráfico de «Aquanox» para construir toda la acción, pues éste no es un juego que destaque por la gestión de múltiples modelos de manera simultánea, aunque su calidad visual no es nada nuevo, pues su potencia es muy elevada. Lo mejor de todo es la depuración que ha hecho Phenomic del motor, para adaptarlo a las necesidades de su diseño de juego. Gestionar todo lo que aparece en pantalla no es nada sencillo. De momento, en la primera versión del juego, se nota que incluso en un equipo de gran potencia al juego le cuesta ir adelante, confiamos que la versión final habrá resuelto esos "tirones". En todo caso, lo que «SpellForce» sí tendrá seguro es algo que pocos han conseguido al aunar distintos géneros: variedad, espectáculo, calidad y la que se intuye como una poderosa jugabilidad. Ya falta muy poco para que veamos si todas las promesas de Phenomic se cumplen. Vigila a «SpellForce» de cerca, porque promete convertirse en un juego imprescindible.

F.D.L.

Lucha de Titanes





LOS TITANES son las unidades más feroces, potentes, costosas y destructivas. Cada raza posee un Titán específico, dotado de virtudes y defectos. Pero, por lo general, se trata del enemigo (o el recurso) más formidable que podemos echarnos a la cara. Su aspecto físico está definido por la raza a la que pertenece. Así, los elfos poseen titanes "árbol", los orcos una especie de diablo oscuro, los trolls tiene un cíclope gigantesco, y así con todos.

LOS COMBATES de Titanes son un espectáculo. Si las luchas de decenas y hasta cientos de unidades guerreras ya son algo épico, cuando entra en escena un Titán échate a temblar si no tienes una fuerza de potencia similar. Sus habilidades mágicas (en muchos casos) y la fuerza que son capaces de desplegar, convierte los combates en algo terrible.

¿Sabías que...



«SpellForce» ha recibido el galardón al "Mejor Juego para PC" en la convención de videojuegos celebrada en Leipzig, este mismo año?

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
PHENOMIC/JOWOOD
▶Género:
ESTRATEGIA/ROL
▶Localización:
SÍ (textos y voces)
▶Fecha de lanzamiento:
5 DE DICIEMBRE
▶Página web:
www.spellforce.com


No consiste en que mueras por tu país... Consiste en hacer que tus enemigos mueran por el suyo.
HIDDEN & DANGEROUS
16+
www.pegi.info
GATHERING
www.hidden-and-dangerous.com
illusion
PC CD
© 2003 Illusion Softworks. Illusion Softworks, los logotipos de Illusion Softworks y Hidden and Dangerous son marcas comerciales de Illusion Softworks. Gathering, el logotipo de Gathering, Take Two Interactive Software y el logotipo de Take Two son marcas comerciales de Take Two Interactive Software. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Desarrollado por Illusion Softworks. Editado por Gathering. Utiliza Bink Video. Copyright © 1997-2003 de RAD Game Tools, Inc. GameSpy y el diseño de "Powered by GameSpy" son marcas comerciales de GameSpy Industries, Inc. Reservados todos los derechos.
A TAKE-TWO COMPANY
Distribuido en España por
Virgin
PLAY

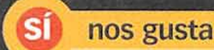
Imperivm II. La Conquista de Hispania

Desafío Histórico

¿Cómo es posible que las guerras del siglo III a.C. hayan definido la sociedad actual? Chico, si la asignatura de Historia se te resiste, no dudes en echarte una partidita al ordenador para aprobar. ¿Qué? ¿No te lo crees?

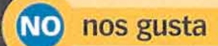


Primera impresión



SÍ nos gusta

- Que muchas de las mejoras provengan de sugerencias de jugadores.
- La base histórica que ofrece sobre las Guerra Púnicas.
- Los elefantes de los cartagineses.
- Que Hispania sea la base del diseño de las campañas. Ya era hora.
- El editor que incluye es, sencillamente, excelente.



NO nos gusta

- Es necesario aumentar mucho la resolución para tener una buena visibilidad global.
- Los niveles de dificultad más altos son casi imposibles.

PRIMERA IMPRESIÓN: Un título que se hará imprescindible para los amantes del género.

BUENO REGULAR MALO

A estas alturas no vamos a descubrir nada de «Imperivm». Ha sido todo un éxito entre el público aficionado a la estrategia en nuestro país, y fuera de él. Pero había algo que se echaba de menos, sobre todo por los estrategas españoles, ¿verdad? Piensa, piensa... Efectivamente. Ya que había romanos y galos... ¿Por qué no Iberos?

Cuando la idea surgió, fue cuestión de que FX y Haemimont se pusieran manos a la obra, para recrear –mediante la tecnología que animó a su predecesor– una original ambientación: el mundo de las Guerras Púnicas. Una época que ha sido ignorada por casi la totalidad de los juegos del género, y que, sin embargo, como se descubrirá en «Imperivm II», resulta una de las más apasionantes de la historia de la península ibérica.

«Imperivm II» aporta nuevas civilizaciones, usando hechos históricos como excusa para recrear enfrentamientos épicos y poniendo nombres como el de Aníbal, Escipión el Africano, Numancia, Cartago o Sagunto a tu disposición, para que además de pasárnoslo de miedo con uno de nuestros géneros favoritos, aprendamos algo de nuestra Historia, que a muchos... falta nos hace.

De África a Hispania

Los acontecimientos más importantes del período de las Guerras Púnicas se relatan, se recrean y se potencian en «Imperivm II», un título en el que FX ha tenido tanta responsabilidad en su diseño y desarrollo como la propia Haemimont. Muchas de las novedades que se ofrecen respecto al juego original han sido obra de FX, que, a su vez, las han recogido de las peticiones de la comunidad de usuarios de «Imperivm».

La propia situación histórica es una de ellas. La aportación de los Iberos y Cartagineses, otra. La inclusión de estas nuevas civilizaciones es uno de los hechos más relevantes de diseño en «Imperivm II».

De hecho, todo, en la acción del juego, gira en torno a la hegemonía de Cartago en el Mediterráneo. Su caída frente a Roma, su resurgimiento al expandirse hacia las tierras occidentales de Europa, y su derrota definitiva frente al Imperio Romano, lo que convirtió a éste en la fuerza más pode-



¿Sabías que...

... el juego original, «Imperivm», ha sido el título de estrategia que más se ha vendido en España, en toda la historia del género?

■ Los romanos desembarcan prestos al ataque, pero que vigilen los elefantes cartagineses, pues les pueden hacer un roto.

■ Los asedios serán una constante. La captura de fortines y aldeas es vital para superar al enemigo.

■ El uso de formaciones es realmente importante para obtener una victoria rápida o una gran defensa.

rosa y con mayor influencia del mundo conocido durante más de seis siglos.

Nuevos conceptos

Nuevas armas, unidades, tácticas, personajes, etc. también se han diseñado en conjunto por ambas compañías. Y todo, lleva a «Imperivm II» a presentarse como un producto pensado por y para los jugadores, y centrado en tres aspectos básicos. El primero es el concepto denominado "RTC" o "Real Time Conquest" (Conquista en Tiempo Real), centrando el diseño en la acción y la conquista y dejando de lado la gestión de recursos. Estos se centran, básicamente, en el diseño de rutas de suministros, ya que todo el oro y los elementos necesarios para expandir la influencia de la civilización con que juguemos se consiguen, simplemente, conquistando las estructuras enemigas.

El segundo aspecto básico es la aportación de un componente de rol al conjunto estratégico... ¿Cómo? ▶▶

A qué se parece...



■ Las novedades son numerosas, pero la base de todo el diseño parte de lo que se vio en «Imperivm».



■ Aunque con menos profundidad, «Tzar» es un título que tiene puntos de coincidencia con «Imperivm II».



Los escenarios varían en su diseño según la civilización que impere. En Cartago, el desierto se extiende por todas partes.

El excepcional editor de mapas permite obtener grandes resultados con la simple experimentación.

Los mensajes de ayuda nos informarán sobre las características de las diferentes unidades.

«IMPERIVM II» DEBE SU ORIGEN EN EL DISEÑO TANTO A FX COMO A HAEMIMONT, Y SOBRE TODO A LOS JUGADORES

Pues eso, rol. Unidades que acumulan experiencia y suben de nivel continuamente. Y todas ellas se ven unificadas y potenciadas por la presencia del héroe.

Conoce tu ejército

Los héroes expanden el potencial del resto de unidades; y su experiencia en combate, así como su carisma, son capaces de "dar alas" a las unidades que se alinean con ellos.

En «Imperivm II» es mucho más importante el componente táctico y la composición de los ejércitos, con las fuerzas adecuadas, que el número exagerado de unidades, que no asegura ninguna victoria en ningún momento, ni contra enemigo alguno. Las características especiales de las unidades, de todas ellas, las hacen únicas y especialmente valiosas para según qué situaciones. Por ejemplo, la caballería posee la "Carga de Caballería", que es capaz de multiplicar por seis la potencia del ataque. Las unidades de Numidas, por otro lado, poseen el ataque de "Furia", los sacerdotes poseen la capacidad de curar, etc. Estas características especiales se activan de manera automática cuando comienza el combate. Y son capaces de dar más de una sorpresa al enemigo, si se utilizan bien. Por tanto, conocer las unidades resulta fundamental.

Más y mejor

El tercer aspecto básico del diseño en «Imperivm II» es, la ya mencionada, ambientación y base histórica que conforma toda la base y estructura del juego.

Así, nos encontramos con momentos de juego que son capaces de poner la piel de gallina, al tratarse de hechos que definieron realmente la situación histórica actual: la invasión de Sicilia, el paso de Aníbal por los Alpes con los famosos elefantes (que, por cierto, como unidades son espectaculares), el asedio de Numancia o la batalla de Cannas a las puertas de Roma, que pudo haber cambiado todo el curso de los acontecimientos.

Cambia la Historia

Si Cartago hubiera entrado y tomado la ciudad, tal vez, Roma no se habría convertido, de la República que era, en el Imperio que fue, y el Mediterráneo no habría visto florecer su civilización de la manera que lo hizo. ¿Podría todo haber sido distinto hoy? Uno de los atractivos del juego es que en nuestras manos está el cambiar la Historia y hacer de Roma el gran perdedor.

Crea tus batallas

Como ya se ha dicho, muchas de las novedades y mejoras de «Imperivm II» son, en esencia, responsabilidad de los jugadores. Ello ha llevado a considerar por Haemimont y FX un diseño de conjunto mucho más sólido, más táctico, con opciones poco habituales pero muy efectivas, con nuevos terrenos, nuevos objetos... y un editor de mapas y campañas magnífico, y que hará las delicias de los aficionados a la edición de niveles... y de los que no lo son. Crear un mapa es tan sencillo como hacerlo de forma automática, y es inevitable probar a ver qué sale.

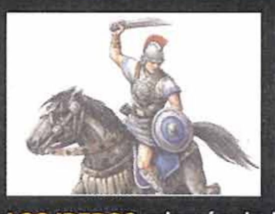
Pero si lo que queremos es meternos en harina y diseñar toda una campaña hará falta ser un experto estratega, ya que se pueden crear hasta los "scripts", cuyo diseño es decisivo para hacer una campaña genial.

En definitiva, un juego que puede competir con lo mejor en su género, y que los aficionados a la estrategia no podrán pasar por alto.

F.D.L.



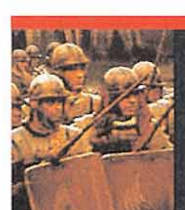
El Ibero entra en acción





LOS IBEROS además de los cartagineses, forman las nuevas civilizaciones en liza en «Imperivm II». La inclusión de estas dos facciones, en concreto, se debe a las sugerencia de los jugadores del primer título, así como a la inquietud de FX por hacer del proyecto un título más "nuestro". Para conseguir un nivel de realismo que afectara tanto al desarrollo de las contiendas como al reflejo visual del juego en pantalla, se realizó un exhaustivo trabajo de investigación, en diferentes campos.

EL DISEÑO DE UNIDADES se basa en material bibliográfico, estudios de cerámicas antiguas, arte ibérico (la hechicera ibera es una réplica de la Dama de Elche). Las infraestructuras, por su parte, obtienen una influencia en su diseño de restos arqueológicos y monumentos funerarios.



¿Sabías que...

todos los vídeos que aparecen en «Imperivm II. La Conquista de Hispania» no han sido creados por Haemimont, sino por los propios chicos de FX?

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **HAEMIMONT/ FX INTERACTIVE**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **DICIEMBRE 2004**
- Página web: ***www.fxplanet.com***

Trainz Railroad Simulator 2004

¡Vía libre!

Nada, nada... que ni avión, ni barco, ni coche. Está claro que la última moda en el mundo de la simulación son los trenes, y si además se le añade un toque de gestión y la posibilidad de crear tus propios mapas, pues mejor que mejor.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- Las numerosas opciones.
- Las mejoras y nuevos modos de juego sobre sus predecesores.
- El absoluto realismo tanto en modelos de tren como en física y simulación.
- El editor que se incluye. Excelente.
- La combinación de gestión y simulación.



NO nos gusta

- No es un título para el "jugón" habitual.
- Es más complicado de lo que parece.
- Determinadas modalidades de juego pueden resultar algo tediosas y aburridas con el tiempo.

PRIMERA IMPRESIÓN: Buenas perspectivas para un título destinado a un público específico.

BUENO REGULAR MALO

Para gustos están los colores, eso está claro. Y que para amantes de los trenes se han hecho ciertos juegos de simulación, también. Y es que eso de conducir un convoy por todo un país, sonaba bastante rarito hasta que los chicos de Auran y los de Microsoft dijeron por qué no. Cada uno por su lado, se pusieron manos a la obra y se dedicaron a diseñar simuladores de tren. Y oye, pues la cosa funcionó. No sólo eran unos juegos realmente buenos, sino que además han encontrado un público fiel a los que el tren eléctrico ya se les quedaba pequeño (perdón por el juego de palabras) y necesitaban nuevas emociones.

Y aquí está la nueva entrega de «Trainz 2004» a la vuelta de la esquina. Y además, con novedades.

Más que conducción

Quizás el principal atractivo de «Trainz 2004», sobre las cincuenta máquinas de ferrocarril que se pueden manejar, por encima de la perfecta simulación física que posee, por encima del detalle extremo que muestran los mandos de las distintas máquinas, y por encima incluso de que el juego se ajusta a las preferencias y gustos del usuario, hasta en el mínimo detalle, es la ampliación de miras que sus diseñadores han tenido en mente. ¿Qué de qué estamos hablando? De la incorporación de modos de juego que afectan a la gestión industrial, económica y de producción de nuestra empresa ferroviaria, casi como si de un "tycoon", aunque reducido, se tratara. Ahora, además de conducir, hay que hacer que las industrias anexas a nuestra compañía prosperen, abastecer el mercado con producto manufacturado..., en fin, un número de posibilidades realmente alto en modos de juego que, tras ver la primera versión disponible del juego, promete abrir nuevos caminos en el género.



Por si el potencial que promete «Trainz 2004» no fuera bastante, con lo visto hasta ahora, Auran se ha preocupado de que la numerosa comunidad de usuarios de la serie se siga ampliando con el trabajo y la ilusión de los propios jugadores, gra-



¿Sabías que...

... una de las máquinas de tren disponibles en es una vieja locomotora de RENFE, que estuvo activa en los años 60 y 70?

Uno de los aspectos más destacados de esta versión de «Trainz» es su opción estratégica y de gestión.

La perfecta recreación de los interiores de todas las máquinas satisfará al aficionado.

Trenes de todo el mundo y de muy distintas épocas se dan cita en este juego.

A qué se parece...



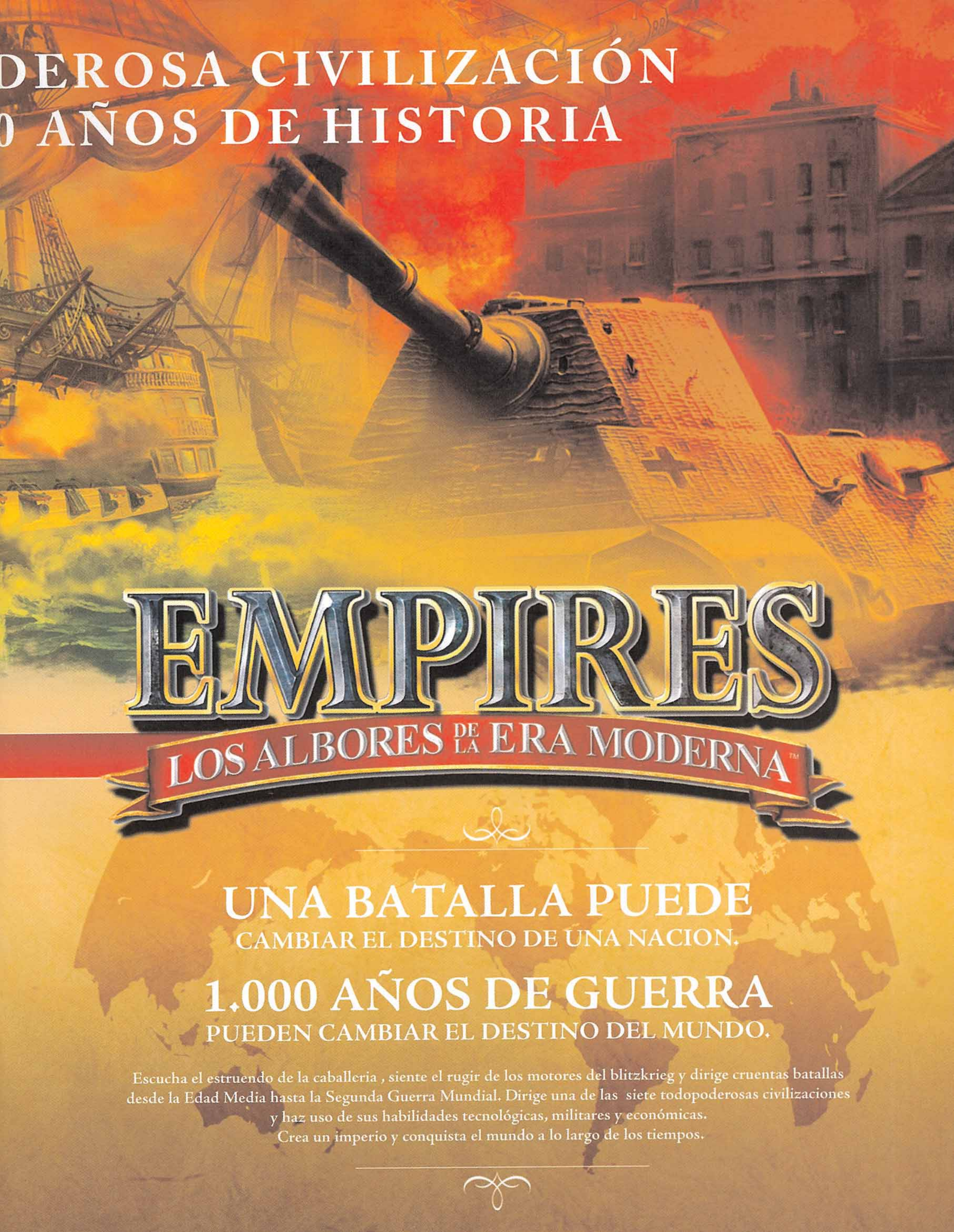
En simulación, «Microsoft Train Simulator» es la referencia más directa y el objetivo a batir.

En el aspecto estratégico y de gestión, «Railroad Tycoon 3» es el espejo en que mirarse.

cias al editor que se incluirá en el juego, y que permite crear mundos de una complejidad extrema. No sólo se podrá diseñar el escenario, construir una red viaria todo y añadir o quitar trenes de los disponibles (más de 100 nuevas locomotoras se encuentran ya preparadas para su descarga), sino que también podremos crear "campañas", planificando actividades de gestión.
En resumen, «Trainz 2004» quizá no sea ese juego destinado a saciar la sed de simulación de todos los aficionados, por lo especial de su diseño, pero a los amantes de los trenes les hará frotarse las manos.

F.D.L.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
AURAN
▶Género:
SIMULACIÓN
▶Localización:
SÍ
▶Fecha de lanzamiento:
DICIEMBRE 2003
▶Página web:
www.railroadsimulator.com


DEROSA CIVILIZACIÓN
0 AÑOS DE HISTORIA
EMPIRES
LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA™
UNA BATALLA PUEDE
CAMBIAR EL DESTINO DE UNA NACION.
1.000 AÑOS DE GUERRA
PUEDEN CAMBIAR EL DESTINO DEL MUNDO.
Escucha el estruendo de la caballeria , siente el rugir de los motores del blitzkrieg y dirige cruentas batallas desde la Edad Media hasta la Segunda Guerra Mundial. Dirige una de las siete todopoderosas civilizaciones y haz uso de sus habilidades tecnológicas, militares y económicas.
Crea un imperio y conquista el mundo a lo largo de los tiempos.



12.000 DISPAROS... O MENOS

Esa es la promesa de Planet Moon. Podrás acabar «Armed & Dangerous» y, de paso, con las numerosas huestes del Rey Forge en doce mil disparos, o menos. Bueno, eso suponiendo que seas capaz de contar hasta la última bala (el juego lo hará por ti, tranquilo). Y es que, como no podía ser de otro modo, las armas son uno de los puntos más relevantes del disparatado título de este inimitable estudio. En la extensa panoplia de armamento que «Armed & Dangerous» pone a nuestra disposición, vamos a encontrar casi de todo, desde la típica automática que será nuestra más fiel aliada, hasta los lanzadores de granadas y misiles, pasando por rifles de francotirador (un más que merecido homenaje a «MDK»), junto a minas de todo tipo. Pero algunas de estas armas son tan... bueno, tan "especiales", que hemos preferido dedicarles un espacio exclusivo a ellas solitas. Sigue leyendo en estas páginas, y descúbrelas.

ARMED & DANGEROUS

¡QUÉ DESPARRAME!

Desvelamos el juego de acción más alucinante y surrealista de 2004. ¡Planet Moon y LucasArts la lían!

¿Estás preparado para la acción más grotesca? ¿Te crees capaz de controlar a un grupo salvaje de tres justicieros para acabar con la tiranía del Rey Forge? Prepara tus armas, porque los responsables de juegos como «MDK» y «Giants» vuelven a la carga con el más difícil todavía. La aventura acaba de empezar.

En ocasiones el destino actúa de forma inevitable. Será una alineación planetaria única. Será la casualidad. Será la fatalidad. Llámalo como quieras, pero el caso es que cuando nos enteramos de que Planet Moon se había puesto de acuerdo con LucasArts para la producción de un nuevo juego, empezamos a frotarnos las manos con desaforada fruición.
La pasada edición del E3 fue el primer momento en que la feliz pareja presentó a su retoño: «Armed & Dangerous». Y, ¿qué es «Armed & Dangerous»? Pues un juego delirante, grotesco, de carcajada continua, de calidad, divertido, adictivo, sencillo como él solo... y único. No hay nada, pero nada, que se pueda parecer a «Armed & Dangerous» en el género de acción. Así que, dejémonos de prólogos, y pasemos a descubrir el título más loco y desternillante que jamás hayas visto.

¡EL REY ESTÁ LOCO!

Éste juego está basado en una historia real. Es el primer minuto de «Armed & Dangerous». Eso, para empezar, o sea que imagina lo que viene después.
Y lo que viene es que nos encontramos en medio del mundo de Milola. Milola está regido por Forge, un monarca algo tiránico, por decirlo suavemente, que tiene a su pueblo semiesclavizado, mantiene guerras contra todo aquel que le mire un poco raro, y asegura que su poder se centra en un libro único y fantástico, que guarda bajo siete llaves. Detrás de él está su hijo, que aspira a ser rey en lugar del rey, y no necesariamente cuando la Naturaleza lo decida. Y a unos cuantos personajes más que conspiran contra todo y contra todos.

¿Qué puede hacer así el pueblo? ¿A quién recurrirá la plebe oprimida bajo la tiranía del malvado Forge y sus secuaces? ¡Pues... a quién va a ser...!
(murmullos, nervios, tensión... bla, bla, bla...)
¡A los LionHearts!
(aplausos del respetable, vítores, olés... ¡uaah! ¡uaah!)
Y aquí llega.... ¡Roman! Roman, señoras y señores, el rebelde cuya cabeza más tiempo lleva puesta a precio. Y con él... ¡Sí! Jonesy, el topo minero, experto en demoliciones, en explosivos, el gran amigo de Roman, por el que daría su vida, o incluso la de Forge, si es preciso. Y concluye el trío con... ¡Q1-11! La inteligencia artificial (no le gusta que le llamen robot, es muy sensible desde que tomó conciencia de sí mismo) más combativa en todos los reinos de Milola, en Midden, Forge y Armortia... Pero, un momento, falta alguien... Sí, falta Rexus. Pero Rexus ha sido capturado por las fuerzas de Forge (lamentos, abucheos, palabras de desaprobación... ¡uuuh! ¡uuuh!). O sea que los LionHearts tienen una doble tarea. Rescatar a Rexus y acabar con Forge... Y todo, en 12.000 disparos o menos. ¡Cómo está Milola, amigos!

TRES HÉROES Y UN DESTINO

Roman, un humano para el que las armas son sus juguetes desde que nació. Q1-11, antiguo robot de la guardia real de Forge, que un día tomó conciencia de sí mismo tras un experimento en IA e intentó ligar con una lavadora, y Jonesy forman el trío protagonista, con Roman a la cabeza.
Los que ya jugasteis a «Giants», tendréis rápidamente una visión de lo que es «Armed & Dangerous» si recordáis a los Meccaryns,

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La intensidad de la acción. ¡Brutal!
- El enorme sentido del humor de Planet Moon
- La maravillosa estética conferida al juego y a los personajes.
- Las armas. Son totales. Sobre todo la bomba Topsy Turvy.
- El surrealismo de algunas situaciones y enemigos.



NO nos gusta

- Puede hacerse reiterativo, a la larga.
- A ratos es muy parecido a «Giants».
- En ciertos escenarios es fácil perder la orientación.
- Limitadas órdenes a los NPC de apoyo.

PUESTOS DE DESTRUCCIÓN

Las armas pesadas fijas son un lujo que no se puede pasar por alto en las numerosas fases del juego. Eliminar a un enemigo que nos dispara desde un nido de ametralladora, arrebatarle el puesto y aniquilar a todo bicho viviente que se cruce en nuestro camino es algo que será una constante. Por otro lado, algunas de las fases de «Armed & Dangerous» están concebidas como pruebas de resistencia, debiendo defender ciertos emplazamientos de los ataques furibundos de hordas coléricas de enemigos, que se lanzan en plan kamikaze y por oleadas, intentando asaltar ciudadelas. Estas fases, que se repiten cíclicamente, son una especie de desahogo y derroche de adrenalina.



EL ESTILO DE ACCIÓN, EL GRUPO DE PROTAGONISTAS Y LA TECNOLOGÍA SON HEREDEROS DIRECTOS DE LOS ANTERIORES TRABAJOS DE PLANET MOON

o Meccs, para los amigos. Tres personajes que actúan junto o por separado, según las circunstancias, y no dejando bicho viviente en todo escenario por el que pasan. Y es que el nuevo juego de Planet Moon es acción directa, sin más complicaciones, pero con una base desternillante, plagado de un sentido del humor surrealista y una calidad técnica excepcional.

Veintiuna fases nos esperan a lo largo y ancho del mundo de Milola. En ellas, nos encontraremos casi de todo. Enemigos robóticos que son mitad máquina y mitad pato (sí, has leído bien), armas que disparan tiburones de tierra (ídem), agujeros negros que absorben al enemigo, artefactos voladores, zeppelines que protegen al Carnero Sagrado... la lista de desparrames es interminable. Pero, lo mejor, es que todo tiene sentido en Milola, y no hay lugar para el descanso ni para la rutina. Así que te aconsejamos que leas todo lo que hemos podido extraer de nuestro primer encuentro con el juego, para que descubras un proyecto alucinante.

«Armed & Dangerous» tiene visos de clásico. LucasArts asegura que el juego estará listo a principios de 2004. ¿No se te está haciendo la boca agua?

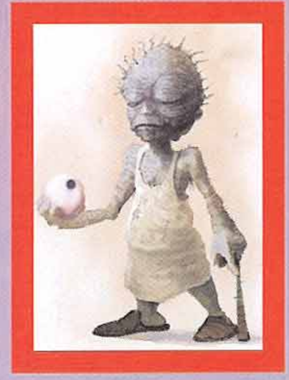
ENORMES Y PELIGROSOS



No te dejes impresionar por su belleza, ya que ocultan una muerte segura a cada paso que des. Los enormes escenarios de «Armed & Dangerous» perpetúan la tradición en Planet Moon de mezclar belleza con grandiosidad en el diseño de los niveles. Casi hasta donde alcanza la vista podrás visualizar enemigos, construcciones y estructuras de todo tipo, mucho más si haces uso del rifle de francotirador. Lo mejor, como ocurría en «Giants», es que en determinadas fases el escenario se aprovecha en todas sus dimensiones, gracias al uso de gadgets como el "jet pac". Su enormidad, por otro lado, también se aprovecha para esconder en los rincones más inverosímiles y recónditos objetos especiales que, recolectados, nos abrirán trucos y nuevas fases en el juego, no disponibles inicialmente. Nada de lo que veas en pantalla está hecho al azar. Y, además, la variación en la ambientación de un nivel a otro es de lo más sorprendente.

¡ESO ES ARTE!

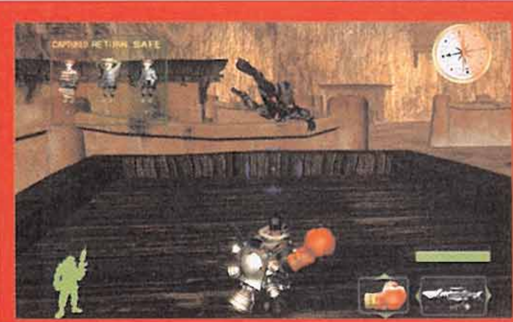
El enorme sentido artístico y estético de Planet Moon encuentra en «Armed & Dangerous» una nueva muestra del talento que atesora este estudio. Escenarios, personajes, situaciones clave, armas... todo está previsto con antelación, como es norma de la casa, en este esperpéntico representante del género, donde los detalles marcan la diferencia. Si por algo se distingue Planet Moon, es por saber conferir ese toque artístico a todo aquello que afronta como proyecto. «Armed & Dangerous», sorprendentemente, pasó casi desapercibido en la última edición del E3, pero bastó un vistazo a la primera versión allí presentada, para apreciar el inconfundible toque Planet Moon. Ese estilo que da personalidad y un carácter definido a los juegos de calidad.

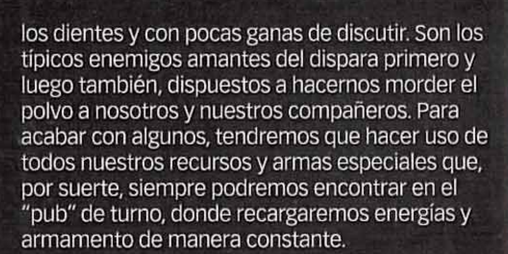


UNA SORPRESA TRAS OTRA

«Armed & Dangerous» está repleto de sorpresas. Unas, en forma de enemigos. Otras, de armas. Las más, de emboscadas. Pero sobre todo, está repleto de sorpresas en forma de objetos de extrema utilidad. Entre los que destaca el "jet pac".
Algunas fases están pensadas para que consigamos determinados objetivos colocando a nuestras espaldas una espectacular mochila con la que dar unos saltos tremendos y planear grácilmente hacia cualquier punto. Algunos, por cierto, de muy difícil acceso que requerirán varias intentonas. En este punto, es imposible no rememorar las fases protagonizadas por los "meccaryns" en «Giants». En el anterior título de Planet Moon, sin embargo, eran las únicas fases en que controlábamos a más de un personaje, y en «Armed & Dangerous» es justo al contrario. Serán las únicas fases en que Roman, el protagonista absoluto, se encuentre a solas con el enemigo.



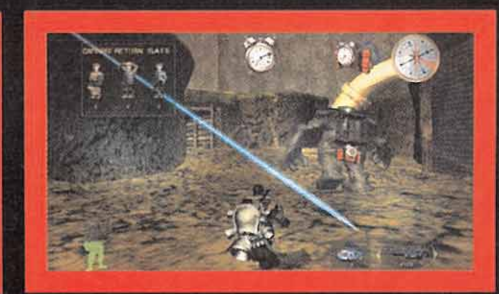




PERO, ¿DE DÓNDE HAN SALIDO?

Pues de la fértil imaginación de los chicos de Planet Moon, claro. Nos referimos a los enemigos. Sobre todo, a los grandes enemigos. Esos infernales personajes que, a veces en el final de una fase, en otras, soltados así, sin miramientos, contra el jugador, pondrán a prueba nuestras habilidades. Robots gigantescos, extraños seres mecánicos, torres de misiles, criaturas mitológicas... todos al servicio del Rey Forge, armados hasta los dientes y con pocas ganas de discutir. Son los típicos enemigos amantes del dispara primero y luego también, dispuestos a hacernos morder el polvo a nosotros y nuestros compañeros. Para acabar con algunos, tendremos que hacer uso de todos nuestros recursos y armas especiales que, por suerte, siempre podremos encontrar en el "pub" de turno, donde recargaremos energías y armamento de manera constante.









LA IMAGINACIÓN AL PODER

Planet Moon está formado por gente que lleva trabajando en videojuegos desde los tiempos de los ordenadores de 8 bit. Y se nota. El diseño, más que la tecnología, la capacidad de innovación o cualquier otra cosa, es lo que prima en sus juegos. Bueno, eso y un sentido del humor a prueba de bomba. Pero sobre todo, es interesante la capacidad que tiene el estudio de coger las premisas más simples, transformarlas y darles la vuelta una y mil veces, y conseguir un producto único, que tiene exactamente lo mismo que cualquier otro título del género, y al tiempo resulta muy diferente.

Es, simplemente, la imaginación, la creatividad y las ganas de hacer algo con lo que pasárselo en grande, y por lo tanto con lo que se lo pasará en grande cualquiera.

Es lo que hace falta en los juegos, mucho más que la tecnología más vanguardista, que el concepto más innovador o que la recreación más fiel que se pueda imaginar de la vida real.

Imaginación, sentido del humor y trabajo duro. Y, aunque no lo parezca, mucho sentido común. Hacer una comedia que funcione no es tan fácil. Pero el estudio parece que tiene la fórmula secreta para conseguirlo. Eso ha hecho a Planet Moon. Y eso ha hecho a «MDK», a «Giants» y ahora, claro, a «Armed & Dangerous».

¿Hace falta más imaginación en el mundo del desarrollo de juegos? Sí. Y también más juegos como «Armed & Dangerous».

F.D.L.

¡QUÉ LOCURA!

No hace falta avanzar mucho en «Armed & Dangerous» para darse cuenta de que está repleto de esos detalles locos que han definido a títulos como «MDK» o «Giants». Algunas veces son los personajes que pueblan los escenarios de juego, como ovejas o pingüinos, o los mismos objetivos de alguna misión (rescatar al Carnero Sagrado, por ejemplo). En otras ocasiones son las estrafalarias, pero muy efectivas, armas las que dan la nota de color. Si en «MDK» estaba, por ejemplo, la bomba más interesante del mundo o el muñeco de señuelo, en «Armed & Dangerous» tenemos el Agujero Negro (una caja que crea un Agujero Negro; evidente) o el fusil de tiburones de tierra, que lanza un tiburón, cuya aleta se ve surcando el escenario y buscando carne fresca de enemigo.

EL DISEÑO DE LAS ARMAS ES UN INCONFUNDIBLE SELLO DE LA CASA. SON TAN ABSURDAS COMO DIVERTIDAS

¡ESTO SÍ ES UN ARMA!

Las armas surrealistas definen «Armed & Dangerous» pero más que ninguna, la Topsy Turvy. Es un arma de un solo uso, que basta para quitarnos de encima un puñado de enemigos, de golpe. Tan singular artefacto tiene forma de... sacacorchos. Cuando Roman saca la Topsy Turvy, la clava en el suelo y, de repente, ves como el escenario da la vuelta... ¡y los enemigos se caen al vacío! Bien, realmente se caen al cielo... En fin, es demasiado complicado. Pero cuando el escenario vuelve a la normalidad, vemos como los enemigos de se abalanzan de nuevo sobre el duro suelo y quedan chafados.

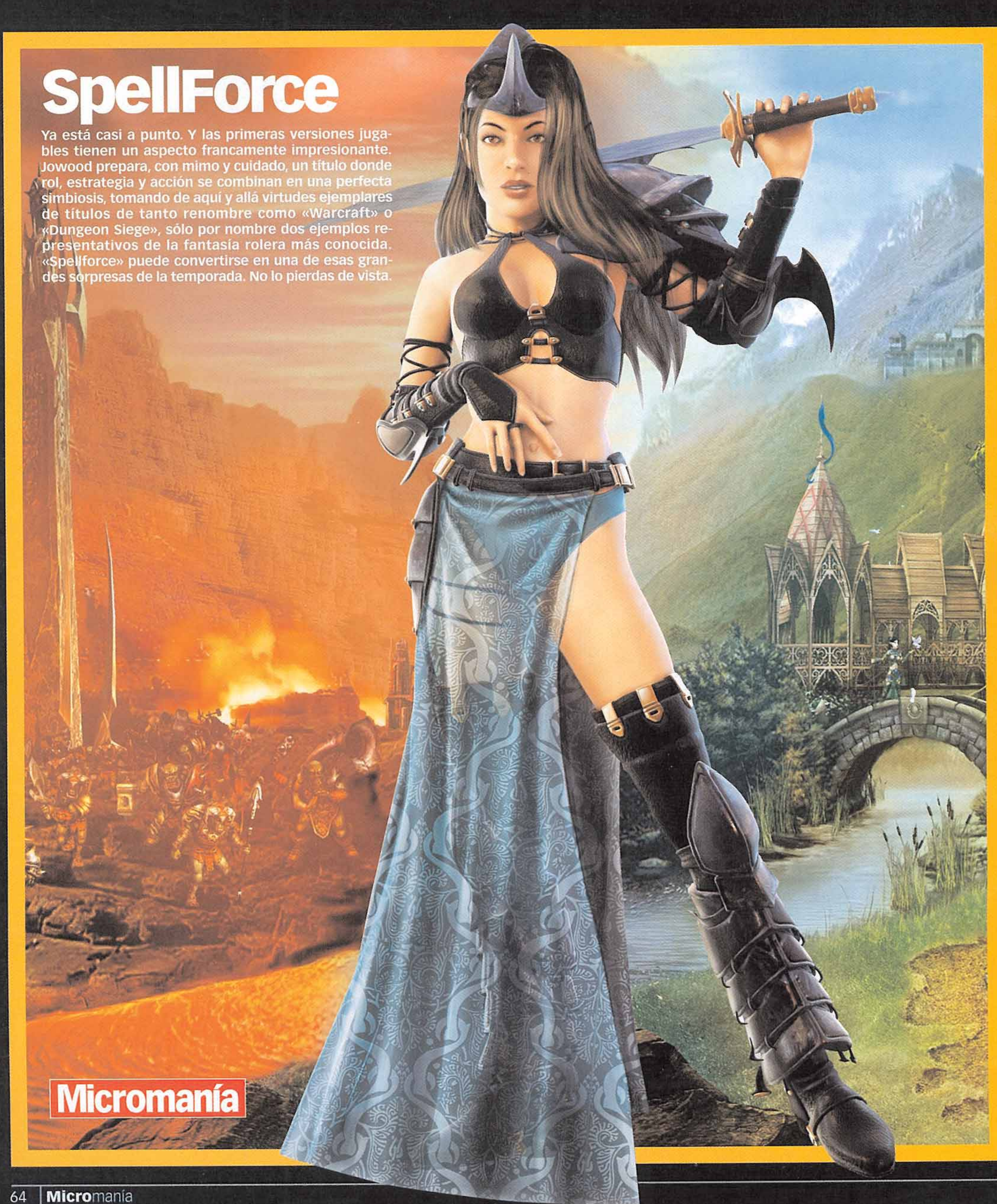
PRIMERO FUE «MDK»

Planet Moon, antes de ser Planet Moon, era Shiny. O, al menos, un grupo dentro de Shiny, que en su primer proyecto bordó un título llamado «MDK» que, sobre todo, dejó marcado un modo de hacer. El humor, algo surrealista, es clave en los dos juegos que ha desarrollado este estudio. «MDK», a medio camino entre la ciencia ficción y el absurdo, fue el comienzo. «Giants», con tres tipos de personajes diferentes, una gran historia y los escenarios más bonitos que se hayan visto en un juego, la consagración.
Y «Armed & Dangerous» es heredero directo de ambos en muchos detalles, tecnología y diseño de acción.



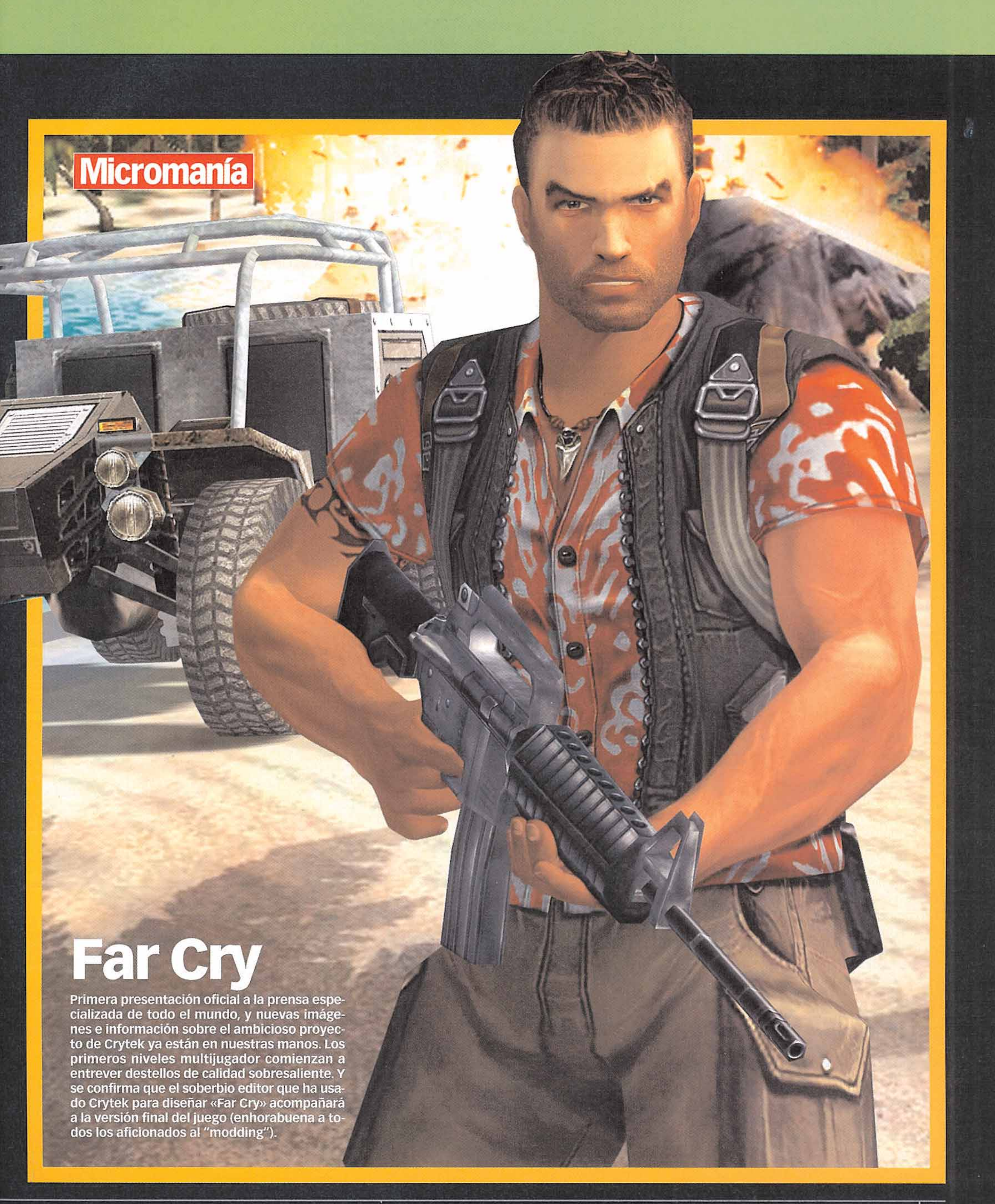
Galería

IMÁGENES DEL MES



SpellForce

Ya está casi a punto. Y las primeras versiones jugables tienen un aspecto francamente impresionante. Jowood prepara, con mimo y cuidado, un título donde rol, estrategia y acción se combinan en una perfecta simbiosis, tomando de aquí y allá virtudes ejemplares de títulos de tanto renombre como «Warcraft» o «Dungeon Siege», sólo por nombre dos ejemplos representativos de la fantasía rolera más conocida. «Spellforce» puede convertirse en una de esas grandes sorpresas de la temporada. No lo pierdas de vista.



Far Cry

Primera presentación oficial a la prensa especializada de todo el mundo, y nuevas imágenes e información sobre el ambicioso proyecto de Crytek ya están en nuestras manos. Los primeros niveles multijugador comienzan a entrever destellos de calidad sobresaliente. Y se confirma que el soberbio editor que ha usado Crytek para diseñar «Far Cry» acompañará a la versión final del juego (enhorabuena a todos los aficionados al "modding").

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Santiago Tejedor

¿Juegas un partidito?

No me podía imaginar que a estas alturas me iban a interesar los juegos deportivos... Pero, a pesar de que estaba completamente absorto, y aislado del mundo exterior en «IL-2 Forgotten Battles» no fui capaz de ignorar por mucho tiempo la jarana que mis compañeros estaban formando jugando a «FIFA 2004», unos, y a «Pro Evolution Soccer 3» otros. Me detuve y empecé a observarles. Al cabo de un rato, estaba participando en la competición, –yo que nunca me he interesado por el fútbol–. Ahora me estoy aprendiendo de memoria las alineaciones... En fin, cosas de los juegos.

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review
A E X A M E N
Need for Undergro
Pisa a fondo!

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

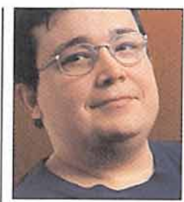
INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



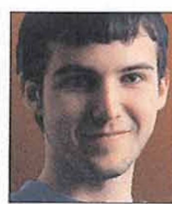
JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Empires: Los Albores de la Era Moderna, The Simpsoms, Worms 3D



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción
A lo que juega: FIFA 2004, NBA 2004, NFS Underground



JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Prince of Persia, Broken Sword III, Uru



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Legends of Aranna, Commandos 3



JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Max Payne 2, Jedi Academy, Halo, Call of Duty, Hidden & Dangerous 2

LA CUESTIÓN DEL MES

¿Qué te gusta más: La simulación más rigurosa de «Pro Evo. Soccer 3» o la espectacularidad de «FIFA 2004»?

Jorge Portillo: Pro Evolution Soccer 3 se parece más al fútbol que me gusta.

Anselmo Trejo: He sido fiel a la serie FIFA pero me ha gustado más Pro Evolution Soccer 3.

Juan Antonio Pascual: Concretamente FIFA 2004, me parece que es a la vez realista y adictivo.

Antonio Dopazo: No estoy de acuerdo con que FIFA no es realista. Yo creo que sí lo es.

Jacobo Martínez: Tal y como entiendo el fútbol Pro Evolution Soccer 3 es superior.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.


Ganar no lo es todo

LA POSIBILIDAD DE PERSONALIZAR TU COCHE TOTALMENTE ES UNO DE LOS MAYORES ATRACTIVOS DE «NFS UNDERGROUND»

Luces nocturnas

Toma nota
Estupendo juego de carreras con múltiples posibilidades
88
85

NASCAR THUNDER 2003
MIDNIGHT CLUB II

ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

 **SÍ nos gusta**

- Que la aventura esté en tan gran momento, con títulos como «Broken Sword II», «Silent Hill 3».
- «Que los aficionados al deporte cuenten con «Total Club Manager», «Pro Evo. Soccer 3» y «NBA 2004»
- Las divertidísmas batallas de gusanos que podemos disfrutar en «Worms 3D»
- El riguroso tratamiento de las reglas de "D&D" contempladas en «El Templo del mal Elemental».
- Poder retocar a las carrocerías de los coches de «NFS Underground».

 **NO nos gusta**

- Que «Apocalyptica» se distancie de la línea marcada en las últimas adaptaciones a PC de Konami.
- Que «Judge Dredd» no esté a la altura del cómic en que está inspirado.
- Que después de su retraso «Ghost Master» no haya logrado afinar del todo una idea genial.
- Que aparezcan expansiones, como «SimCity4: Hora Punta» que no sean todo lo completas que debieran.
- Que en los juegos de coches siga siendo muy raro poder ver que se deforman con un impacto.

JAVIER MORENO HIDALGO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Patrician III, Call of Duty, Pro Evo. Soccer 3

Sin duda alguna, me decanto por Pro Evolution Soccer 3



JESÚS DE LA FUENTE
Colaborador
Géneros: Acción, Aventura, Estrategia.
A lo que juega: Max Payne 2, El Templo del Mal Elemental

FIFA 2004 es más rápido y más adictivo... como el fútbol.

Índice de contenidos

A. DISCRIMINACIÓN B. DROGAS C. PALABROTAS D. MÁS DE 3 AÑOS E. MÁS DE 7 AÑOS F. MÁS DE 12 AÑOS G. MÁS DE 16 AÑOS H. MÁS DE 18 AÑOS I. SEXO-DESNUDOS J. TERROR K. VIOLENCIA





Pro Evolution Soccer 3

El fútbol es... ¡así!

Si quieres disfrutar de fútbol de verdad, pero tu estado físico no es precisamente el de un atleta, no te preocupes. El nuevo simulador de Konami es tan completo, que no echarás en falta los partidos del sábado con tus amigos.

Resulta paradójico comprobar, cómo en el surtido catálogo de juegos para PC, sólo la saga «FIFA» ha sido, hasta ahora, capaz de ofrecer una experiencia futbolística notable. Procedente del mercado de las consolas nos llega un título de gran renombre, que destaca por ofrecer una simulación espectacular en todos los sentidos. Se acabaron las envidias y los recelos. Por fin «Pro Evolution Soccer 3» ha aterrizado definitivamente en PC.

Nada más que fútbol

Muchos de vosotros os preguntaréis qué tiene de especial el nombre de «Pro Evolution Soccer 3». La respuesta es muy sencilla: sus entregas han sabido recrear mejor que ningún otro título, el desarrollo real de un partido de fútbol. Nos hemos

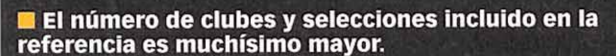
La referencia



FIFA 2004



- **En «FIFA 2004» el aspecto de simulación no llega al nivel alcanzado en «Pro Evolution Soccer 3».**
- **El número de clubes y selecciones incluido en la referencia es muchísimo mayor.**



- **Ambos ofrecen una tecnología excelente.**



Al finalizar cada mitad del partido, el programa nos obsequiará con la repetición de las jugadas.



Un ejemplo de la excelente ambientación de los partidos: la grada repleta, bengalas...

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

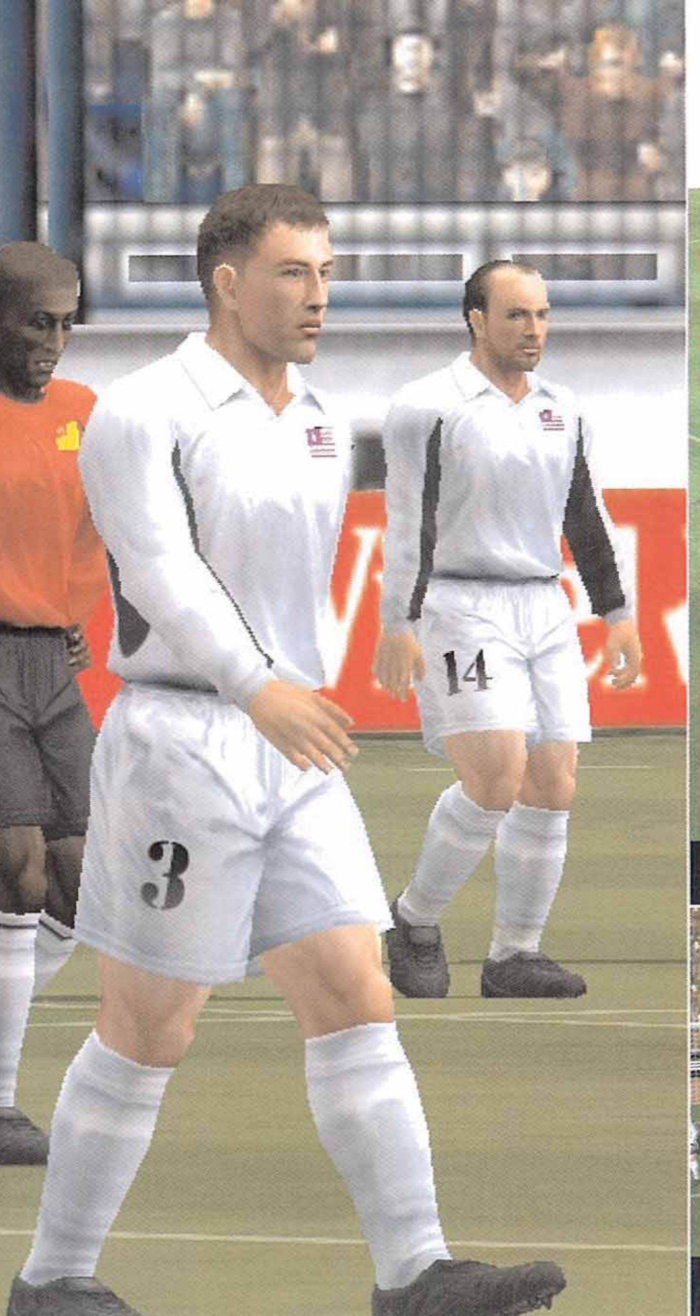
3+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC,PS2** ▶Género: **Deportivo/Simulador** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **3+** ▶Estudio: **KCET** ▶Compañía: **Konami** ▶Distribuidor: **Konami** ▶Número de DVD´s: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **28 de noviembre** ▶PVP recomendado: **34,95 euros** *(5.815 Ptas)* ▶Página Web: ***www.konami-europe.com/pes3/*** A pesar de su atractiva presentación, apenas hay información interesante. Eso sí, está en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de equipos: **45 selecciones y 64 clubes** ▶Modos de juego: **4 (Partido, Liga, Copa y Liga Master)** ▶Editor: **Sí (crear jugadores y equipos)** ▶Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **1-8 en el mismo PC** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **630 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 o ATI Radeon 8500** ▶Módem: **No aplicable**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 1,4 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco duro: **630 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4** ▶Módem: **No aplicable**





Dependiendo de la altura y velocidad a la que llegue el esférico, podemos ejecutar diferentes tipos de remate tan acrobáticos como el de la imagen.



Hay que ganar la posición al rival, para poder rematar a portería.



Al sacar una falta, el juego indica la distancia hasta la portería.

Partido a la carta





LAS OPCIONES DE JUEGO básicas de «Pro Evolution Soccer 3» son: Partido, Liga y Copa. La primera permite disfrutar de un partido amistoso; en la segunda se enfrentan 16 equipos en el torneo de la regularidad; y en la Copa lo harán hasta 32.

EL MODO ENTRENAMIENTO es de lo más completo que puedes encontrar. Más allá de poder practicar todo tipo de jugadas sin oposición rival, también se ha incluido una biblioteca de movimientos muy útil para exprimir todas las posibilidades del juego.

LA LIGA MASTERS es la opción más atractiva del juego. Hay que dirigir a un club desde sus inicios en divisiones inferiores, gestionar el salario de los jugadores, y costear los traspasos de los nuevos fichajes mediante un sistema de puntos.

LA RECREACIÓN DE LOS ESTADIOS ES MUY ESPECTACULAR, Y RECONOCIBLE DESDE UN PRIMER MOMENTO. SIN EMBARGO, SUS NOMBRES SON FICTICIOS. NADIE ES PERFECTO

perdido dos partes, pero no hay por qué lamentarse. La tercera es, sin duda, la mejor y más completa de todas, y gracias a la potencia de nuestros PC, también la más espectacular.

«Pro Evolution Soccer 3» destaca sobremanera en la acertada recreación de los partidos. Se acabaron los escandalosos resultados, o la práctica de una determinada jugada que acaba siempre en gol. El juego de Konami apuesta por lo real, y eso implica partidos igualados gracias en parte, a una inteligencia artificial sobresaliente y un saber hacer que demuestra que sus programadores conocen el fútbol y han encontrado la manera de reflejar su esencia. Y eso se nota nada más empezar.

Cuestión de táctica

Es una gozada observar los acertados movimientos de los futbolistas en el campo. Se desmarcan, luchan el balón, defienden en zona, e incluso buscan la táctica del fuera de juego. Penetrar las defensas rivales requerirá elaborar la jugada con calma, buscar las bandas, driblar al contrario y pasar al área. Todas las situaciones se han tenido en cuenta, y si el contrario va perdiendo, apreciarás cómo presionan y buscan de manera insistente el gol. No vale coger el balón en defensa y correr hasta el área contraria, ni mucho menos. Más nos vale trenzar las jugadas, buscar el pase al hueco o esperar el fallo del rival. Con un poco de suerte tendremos la posibilidad de ejecutar un disparo a puerta, aunque seguramente algún defensa nos acechará con una carga legal. En definitiva, fútbol en estado puro.

Control total

La elevada cantidad de movimientos que podemos realizar con nuestros ju- ▶▶

Los números cantan




LA LISTA DE EQUIPOS incluidos en el juego de Konami sigue sin ser tan extensa como la de sus más directos rivales. Aun así, esta nueva entrega ofrece un elenco de equipos bastante apreciable, tanto de selecciones nacionales como de clubes mundiales.

EL CUPO DE SELECCIONES nacionales está bien abastecido. En total se han incluido los 45 equipos más representativos del globo, como Brasil, Argentina, Francia o España. Sus alineaciones son actuales y con los nombres de los jugadores reales.

EL APARTADO DE CLUBES cuenta con 64 equipos a elegir. El nombre del equipo es ficticio, pero hace referencia a su homónimo real, como por ejemplo Chamartín para el Real Madrid, o Cataluna para el F.C. Barcelona.



La simulación táctica de los partidos resulta ejemplar. El equipo rival presionará a nuestros jugadores, mientras achica los espacios.

Si cogemos adelantada a la defensa rival, el portero sale a tapar huecos.

Se han recreado los estadios más importantes, como el Camp Nou.

gadores cubrirá las necesidades del cien por cien de los mortales. Pases en corto, elevados, en profundidad, regates, voleas, chuts, vaselinas, paredes... todo lo que se nos pueda pasar por la cabeza tiene cabida en este sensacional título.

Apenas se requieren unas pocas teclas para plasmar todas las acciones en el terreno de juego, muchas de ellas combinando unas con otras en determinadas circunstancias. Al principio puede parecer un poco lioso, pero nada más lejos de la realidad. Pronto los dedos se convertirán en extensiones de nuestro cerebro, que trenzarán rápidas jugadas sin apenas darnos cuenta. Y dada la complejidad de la simulación, será necesaria cierta soltura con el control, porque la simulación está tan conseguida, que si no, los resultados serán siempre negativos.

Todo un espectáculo

Hablar de la parte técnica del juego. Resulta sorprendente la física del balón, su extraordinario rodar sobre el césped. En ningún momento actuará como un globo, ni apreciaremos efectos extraños, de hecho cada tiro es completamente diferente a otro. Por su parte, los jugadores muestran un aspecto extremadamente sólido y convincente, pero son sus animaciones lo que le otorga ese plus extra de perfección, que emana de las grandes producciones. Por otra parte, en el apartado sonoro, decir que el desarrollo de los partidos está acompañado de los típicos comentarios, sin embargo éstos no suelen ajustarse a lo que está ocurriendo en el terreno de juego.

AUNQUE LOS NOMBRES DE LOS CLUBES NO SON LOS OFICIALES, SE HA INCLUIDO UN EDITOR, QUE PERMITE CREAR JUGADORES Y EQUIPOS

Pero más allá de aspectos puramente tecnológicos, no queda la menor duda de que «Pro Evolution Soccer 3» es la mejor experiencia futbolística del momento para ordenadores compatibles. Un título indispensable para los amantes del buen fútbol.

J.M.H.

Toma nota

Es, simplemente, fútbol. Un título indispensable para los futboleros.

LO BUENO:
- El realismo.
- Traducido y doblado al castellano.
- El apartado tecnológico.
- La liga Masters resulta muy absorbente.

LO MALO:
- El número de equipos es escaso.
- Es casi necesario un pad.
- Algunos errores de traducción.
- No incluye opciones multijugador.

MODO INDIVIDUAL
92

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

TOTAL CLUB MANAGER 2004
El mejor manager futbolístico del momento. Compatible con «FIFA».
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 93

ISS 3
La apuesta de Konami en cuanto a fútbol arcade se refiere. Técnicamente no está al nivel de «PES 3».
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 65



Broken Sword III: El sueño del Dragón

Vuelve para innovar

Por fin tenemos en nuestras manos la aventura más esperada de los últimos años. «Broken Sword. El Sueño del Dragón» llega con ánimo de inaugurar una segunda Edad de Oro del género. ¿Podrá conseguirlo?

En los noventa, Revolution diseñó una de las sagas aventureras más prestigiosas. Tras seis años de silencio han vuelto, en palabras de su fundador, Charles Cecil, "porque los gráficos en 3D ya son igual de bonitos que en 2D". En efecto, «Broken Sword III» cierra la trilogía con una ambiciosa apuesta, en forma de aventura en tres dimensiones.

El hecho de que el juego también salga para consolas y la difusión de algunas pantallas donde se ve a los protagonistas en escenas de acción ha disparado la alarma de los puristas, que han intuido un nuevo clon de Tomb Raider. Nada más lejos de la realidad: «Broken Sword» es una aventura pura y dura. No incluye escenas de acción. En todo caso, tiene elementos de "semiacción con iconos", un término que nos acabamos

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



- **«Broken Sword» usa un motor 3D, frente a los fondos 2D de «La Fuga de Monkey Island».**
- **Ambos juegos se apoyan fuertemente en los diálogos y las situaciones humorísticas.**
- **«Broken Sword» permite mayor interacción con el entorno y el manejo de dos personajes coordinados.**







Hay que usar los objetos esparcidos por el escenario de la forma más imaginativa posible.



George no sabe para qué sirve la máquina, y la mejor forma de averiguarlo... es activándola...

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2.4 GHz, Athlon a 1.4 GHz** ▶RAM: **512 MB, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5900 Ultra 256 MB, Geforce 4 MX 64 MB** ▶Conexión: **No requiere**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, Xbox, PS2** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (Manual, textos y voces) ▶Estudio: **Revolution** ▶Editor: **THQ** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomen.: **44.95 euros** *(7.479 ptas.)* ▶Página web: ***www.broken-sword.com.*** En el momento de redactar este análisis la web sólo muestra un escueto "Próximamente", pero se activará al estrenar el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **1** ▶Número de personajes: **Más de 30** ▶Número de ambientes: **7** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos Multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III a 750 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 o equivalente con 64 MB**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III a 1.2 GHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **Geforce 4 o Radeon 8500** ▶Modem: **No requiere**





Los efectos de partículas son muy realistas. Cada persona y cada objeto genera su propia sombra, que interactúa con el entorno y la propia luz.

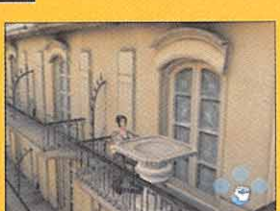
Las conversaciones siempre tienen una pizca de acidez e ironía.



Su genial argumento te mantendrá en vilo durante toda la aventura.

Acción...¿Si o no?





ALGUNOS RETOS proponen escalar balcones, empujar cajas o saltar cornisas. No son secuencias de acción, pues no tienes que apuntar y calcular saltos: simplemente, te acercas al borde –no te caerás– y observas los iconos de interacción en la esquina inferior derecha.

LOS ICONOS muestran acciones que se realizan de forma automática: escalar, colgarse de una cornisa, saltar... Pulsa el botón asociado, y el protagonista se encarga de todo. El desafío está en encontrar el camino de salida, no en practicar saltos...

LAS ESCENAS de reacción exigen pulsar un botón en menos de dos o tres segundos: si ves un coche a punto de arrancar y un matón te apunta... ¡Corre al coche y pulsa el icono de subir! Si fallas, el juego "rebobina" y la próxima vez tienes más tiempo.

LA AVENTURA TRANSCURRE EN IDÍLICOS PAISAJES DE TODO EL MUNDO: UN PUEBLO IRLANDÉS, PARÍS, LA JUNGLA CONGOLEÑA, POLONIA, O UNA PIRÁMIDE EN ETIOPÍA.

de inventar, así que vamos a explicarlo....

No hay dos sin tres

«El Sueño del Dragón» es el final de una trilogía que cuenta las aventuras de George Stobbart, abogado de patentes, y Nico Collard, intrépida periodista. Juntos se ven sumergidos en una historia épica que relaciona viejos manuscritos, sectas olvidadas y una criatura de leyenda que amenaza con destruir el mundo.

Charles Cecil y su equipo se han propuesto revolucionar el género mediante el uso de gráficos en 3D y control mediante teclado o, aún mejor, gamepad, pero sin perder el desarrollo de una aventura clásica. Para ello han adoptado una interfaz semejante a la de «La Fuga de Monkey Island», pero más evolucionada.

Con las flechas del teclado mueves al personaje, existiendo otras dos teclas para correr o andar con sigilo. Otros cuatro botones controlan los iconos de interacción. Los protagonistas se mueven en un entorno 3D con cámaras fijas, así que las perspectiva es muy similar a la de las clásicas aventuras 2D. La ventaja es que la cámara se desliza a izquierda y derecha, dotando al juego de una presentación cinematográfica.

Cuando te acercas a un objeto, se activan los iconos de interacción, para manipularlo. La novedad está en las escenas de "semiacción": en ciertas situaciones, aparecen unos iconos que permiten escalar, saltar o empujar. No exigen habilidad: simplemente, aprietas el botón del icono, y la acción se realiza automáticamente.

También existen algunas situaciones de reacción: una mujer te apunta con una pistola, y a tu lado tienes una sartén; debes cogerla rápido, para detener el disparo. Es un sistema parecido ▶▶

La interfaz

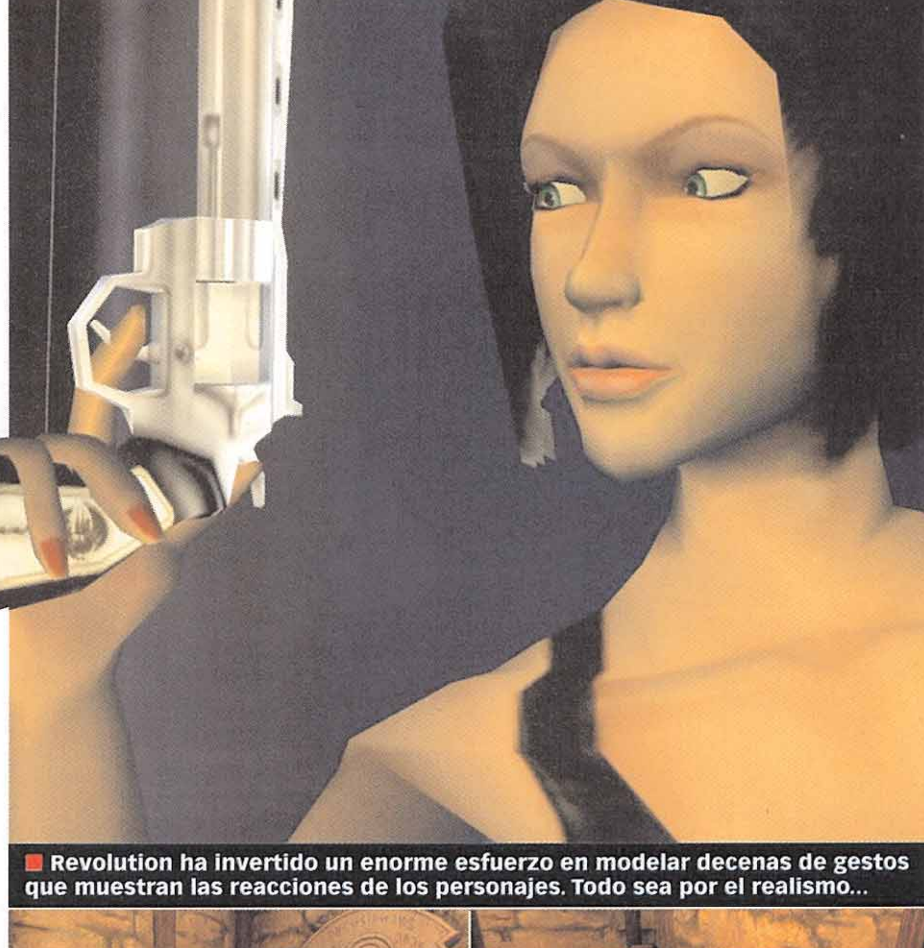




EL PROTAGONISTA se mueve por los escenarios en 3D con el teclado o gamepad. Cuando descubre un objeto o personaje, éste se ilumina con una estrella. En la esquina inferior derecha aparecen los iconos asociados: examinar, coger, usar, hablar, etc.

EL INVENTRARIO se activa al pulsar la barra espaciadora. Se trata de un círculo que rota. También existen iconos para examinar los ítems, mezclarlos, o usarlos en los escenarios.

LAS CONVERSACIONES ofrecen varias preguntas en forma de iconos, que cambian según las investigaciones, los objetos y las pistas obtenidas. Todas ellas suelen ser bastante irónicas, dotadas de un humor inteligente y además están localizadas al castellano. Diversión garantizada.



Revolution ha invertido un enorme esfuerzo en modelar decenas de gestos que muestran las reacciones de los personajes. Todo sea por el realismo...





Docenas de personajes interactúan con los protagonistas.



Puzzles clásicos, como empujar cajas para presionar baldosas, no faltarán.

a «Shenmue» o «Dragon's Lair», pero más sencillo. Estas "semiacciones" sólo aparecen de vez en cuando pues el desarrollo se basa en las conversaciones y el uso de objetos, como en cualquier aventura clásica. En cada capítulo alternarás el control de los dos protagonistas, y en algunos momentos coincidirán: puedes ordenar a Nico que se ligue al gorila que vigila la mansión, mientras George se cuela por la puerta trasera.
Aunque la interfaz presenta algunas dificultades porque ciertos iconos son difíciles de "descifrar", con un poco de práctica te acostumbras.

Quien tuvo, retuvo

El entramado técnico no decepciona. Los gráficos están dotados de texturas detalladas y una correcta atención por el detalle, destacando los impresionantes efectos de sombras, mediante un sistema de "radiosidad" que Revolution va a patentar. Los personajes disponen de algunas animaciones un poco forzadas, pero sus rostros adoptan decenas de gestos, dando la sensación de que están vivos.

AL PRINCIPIO SE ALTERNA EL CONTROL DE LOS PROTAGONISTAS. LUEGO AMBOS SE ENCUENTRAN Y... EMPIEZAN LOS PROBLEMAS

Aún mejor es la ambientación sonora: la excepcional música se adapta a la acción y los efectos en 3D envuelven toda la sala, si dispones de altavoces 5.1. El doblaje alcanza un nivel correcto, aunque paradójicamente la voz menos "emotiva" es la del protagonista masculino.
Poco más queda por decir: «Broken Sword: El Sueño del Dragón» aporta una muy acertada perspectiva en 3D y una interfaz quizá algo enrevesada, pero eficaz con algo de perseverencia. Sus puntos fuertes siguen siendo los de siempre: un argumento cautivador, personajes misteriosos, divertidas conversaciones y un desarrollo clásico. Tanto los fans de la saga como los curiosos que nunca han jugado a una aventura, encontrarán en este título más de 20 horas de diversión "de la buena". ¿Te animas?

J.A.P.

Toma nota

Diversión y calidad para un esperado retorno.

LO BUENO:
- Excepcional argumento.
- La música y el sonido en 3D son increíbles y te atrapan.
- Pese a la "semiacción", desarrollo clásico.

LO MALO:
- Interfaz espesa en la manipulación de objetos.
- Escalar y saltar con iconos es aburrido.

MODO INDIVIDUAL
90

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

SYBERIA
Gracias a su original argumento, puzzles y gráficos de gran belleza, «Syberia» ya es un clásico.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 85

URU: AGES BEYOND MYST
Otra aventura que se renueva, con un espectacular motor 3D, pero más centrada en los rompecabezas.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 87

UN DESAFÍO MÁS ALLÁ DE TU INTELIGENCIA... UN RETO PARA TU IMAGINACIÓN

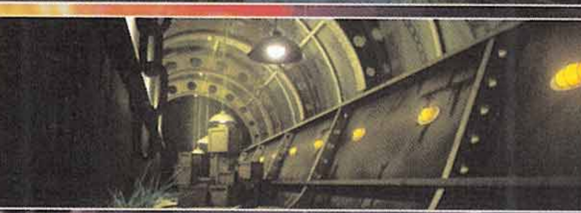
STYGMA

DE LOS CREADORES DE SKYZO











de él se dijo...

Micromania: Con capacidad de enganche. Un juego variado y entretenido... Muy adictivo e incluso sorprendente... Agradable y sugerente...

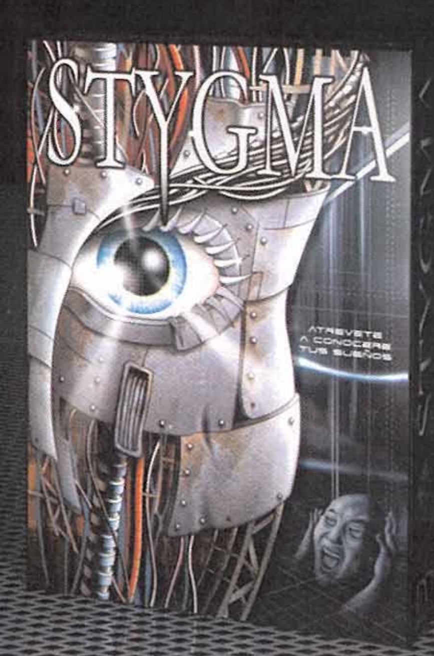
Pc Pro: Una historia de misterio que hace preguntarse al usuario por la realidad que vive o si lo que cree ver es real...

Cyberpais: Un reto para los sentidos: Un juego que logra mantener al jugador pegado a la pantalla.. Busca la superación de uno mismo...

Meristation: Cuando la originalidad se torna inexistente en la práctica totalidad de los lanzamientos actuales, Micronet recurre a todo un golpe de efecto en un juego que podríamos situar entre los famosos test psicológicos y la alteración de la realidad más alucinante...

...con STYGMA todavía no han salido de su asombro !!!







PC CD ROM

Apto para todos los públicos

www.micronet.es/trilogia/

Sólo por 19,95€

micronet

Review
A EXAMEN

Legends of Aranna

PACK DUNGEON SIEGE + EXPANSIÓN

Si quieres rol, toma rol del bueno

¿Cansado de recorrer Ehb? ¿Te fue todo muy fácil? No te preocupes, que el resto de Aranna te espera. Lo que has visto hasta ahora no era más que la punta del iceberg, y los desafíos de verdad empiezan ahora. ¿Estás listo?

Está a punto de editarse este pack especial que incluye el «Dungeon Siege» original más su expansión, «Legends of Aranna». En ella todas las virtudes de «Dungeon Siege» se han potenciado en casi todos los aspectos importantes. Se ha optimizado la gestión de los grupos de personajes, para un mejor acceso a hechizos y formaciones. Se han añadido territorios nuevos, que componen el resto de las tierras de Aranna... Nuevas razas entran en la historia que anima la acción, aunque la esencia de la misma se mantiene sobre lo que era «Dungeon Siege».

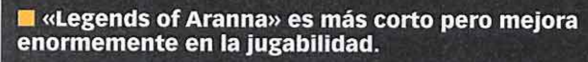
Las novedades afectan también al multijugador, pudiendo grabar la campaña cooperativa en cualquier punto para que cada personaje mantenga sus atributos en todo momento, tal y como las deje al abandonar la partida, lo que es un punto a favor, aunque en general poco más se ha aportado a este modo.

Pero hay un hecho que quizá aporte un punto de duda al jugador interesado. «Legends of Aranna» y el juego original se adjuntan en la misma caja. Es algo fenomenal para los que no tuvieran «Dungeon Siege». Sin embargo, el resto puede no encontrar rentable pagar más de 50 euros queriendo sólo una parte del conjunto. La expansión es muy buena pero, si ya tienes el original, no te será muy atractivo pagar dos veces por lo mismo. La decisión sólo es tuya.

F.D.L.

La referencia

DUNGEON SIEGE



- **«Legends of Aranna» es más corto pero mejora enormemente en la jugabilidad.**
- **Multitud de nuevos hechizos en «Legends of Aranna» y mejoras en la gestión de grupos.**
- **El diseño de algunos grandes enemigos es bastante más espectacular en «Legends of Aranna» que en el título original.**



La magia sigue siendo igual de importante, aunque ahora es más poderosa que en «Dungeon Siege».



El Tragg, la nueva bestia de carga que se suma a la mula, es un excelente acompañante.

Toma nota

Excelente ampliación. Incluye el juego original, por si no lo tenías.

LO BUENO:
- La ampliación y mejora de casi todos los apartados del original.
- Mejoras de mapas e inventario.
- Mejoras en el control de grupos y en los ataques.

LO MALO:
- El multijugador es casi igual, excepto por las grabaciones.
- No se puede conseguir la expansión de forma independiente.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
92	92

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Individual y **multijugador poseen la misma excelente calidad.**

SOLO:
Lo mejor: Explorar hasta el último rincón de Aranna
Lo peor: ¿Merece la pena comprarla si ya tienes el juego original?

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las batallas, si tienes un grupo con personajes muy variados.
Lo peor: No hay grandes diferencias con el original.

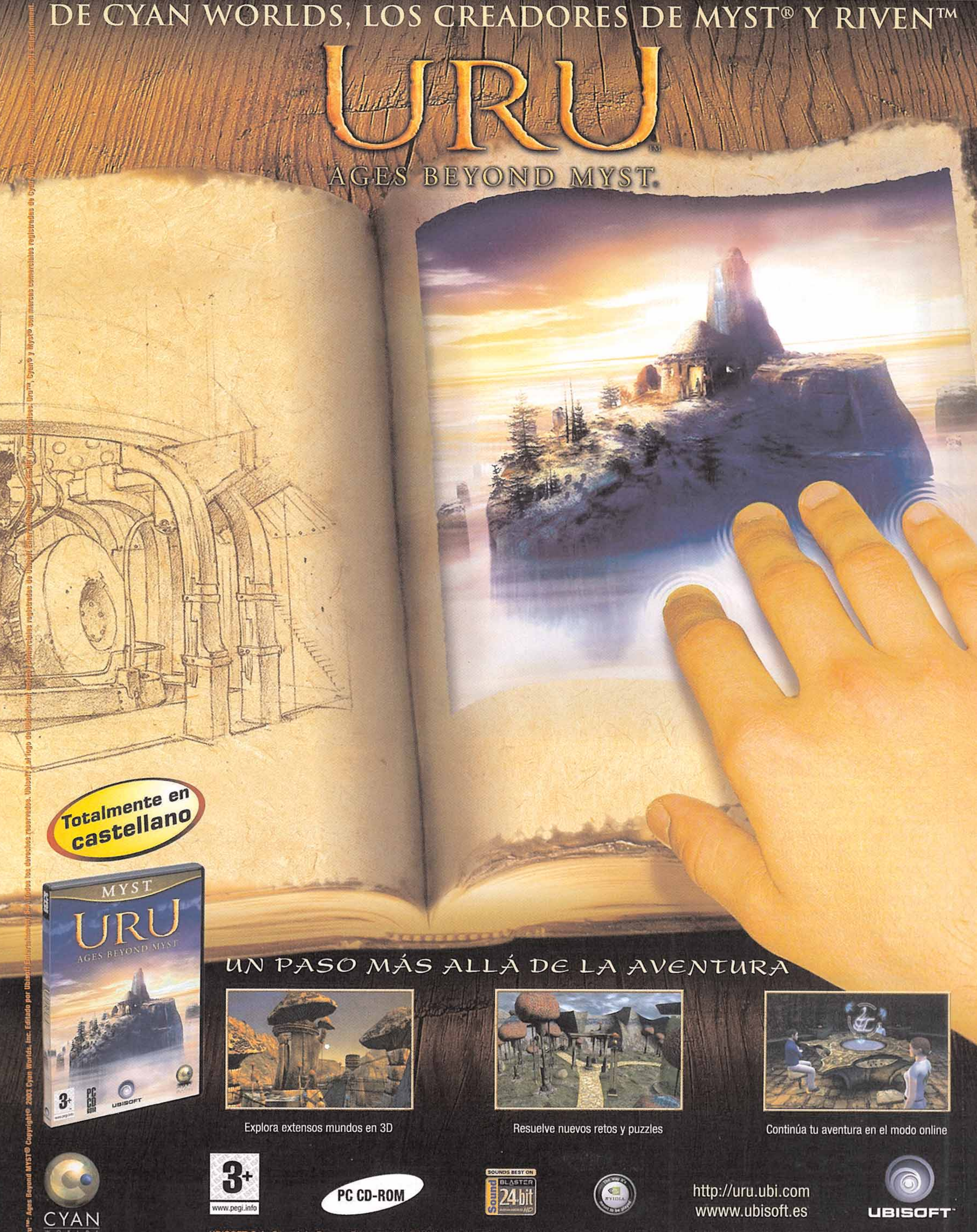
Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P 4 2.2 GHz** RAM: **512 MB** Disco duro: **1.5 GB** Tarjeta 3D: **128 MB** Conexión: **LAN**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Rol** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **12+** Estudio: **Mad Doc/Gas Powered Games** Compañía: **Microsoft** Distribuidor: **Microsoft** Fecha de lanzamiento: **5 de diciembre de 2003** Pvp recomendado: **54.99 euros** *(9150 ptas)* Página web: **www.microsoft.com/games/dungeonsiegeloa/**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 333 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **1.5 GB** Tarjeta 3D: **8 MB** Conexión: **56 Kb**



DE CYAN WORLDS, LOS CREADORES DE MYST® Y RIVEN™
URU
AGES BEYOND MYST.
Totalmente en castellano
MYST
URU
AGES BEYOND MYST
UBISOFT
UN PASO MÁS ALLÁ DE LA AVENTURA
Explora extensos mundos en 3D
Resuelve nuevos retos y puzzles
Continúa tu aventura en el modo online
CYAN
WORLDS
3+
www.pegi.info
PC CD-ROM
Sound Blaster 24-bit
http://uru.ubi.com
wwww.ubisoft.es
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 24. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600
Uru™: Ages Beyond MYST® Copyright© 2003 Cyan Worlds, Inc. Editado por Ubisoft Entertainment



Total Club Manager 2004

Galáctico

Ya no hace falta ser millonario para comprar un club, y manejarlo a tu antojo. Ahora te sentirás como Piterman o Abramovich, salvo que con este juego no tendrás que gastarte ni un euro para hacer el equipo de tus sueños.

Desde los tiempos de «PC Fútbol», no habíamos quedado tan satisfechos con un manager de fútbol. Y es que «Total Club Manager 2004» se aproxima más al concepto de manager virtual, que al de un simple juego. La cantidad de opciones a manejar le convierten, sin duda, en una producción muy especial dedicada a aquellos puristas del deporte rey, que sueñan habitualmente con modelar y gestionar el club de sus sueños. Puede resultar complejo, e incluso duro al principio, pero una vez superada la empinada curva de aprendizaje, estaremos en disposición disfrutar del fútbol desde una perspectiva nueva.

Infinitas posibilidades

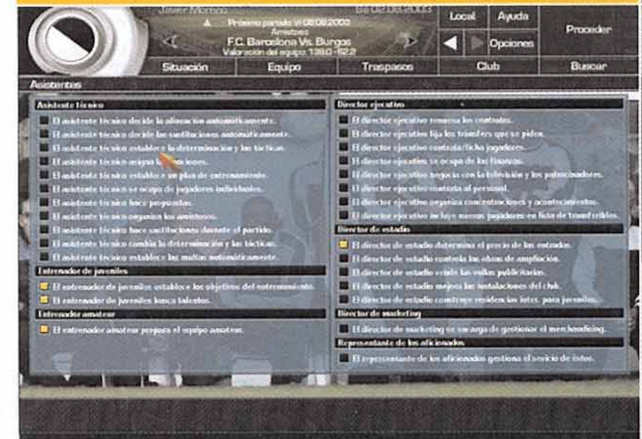
Nada más arrancar el juego, no te espera ninguna presentación espectacular,

La referencia

CHAMPIONSHIP MANAGER 2003/04



- **Ambos poseen una base de datos enorme, aunque la de «TCM 2004» está más actualizada.**
- **«Championship Manager» ofrece un apartado tecnológico más simple que «TCM 2004».**
- **En la referencia, la visualización de los partidos está representada de manera muy simple.**



Existe la opción de delegar algunas tareas en manos de asistentes y directores.



Los parámetros a la hora de buscar un refuerzo son elevadísimos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4200 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

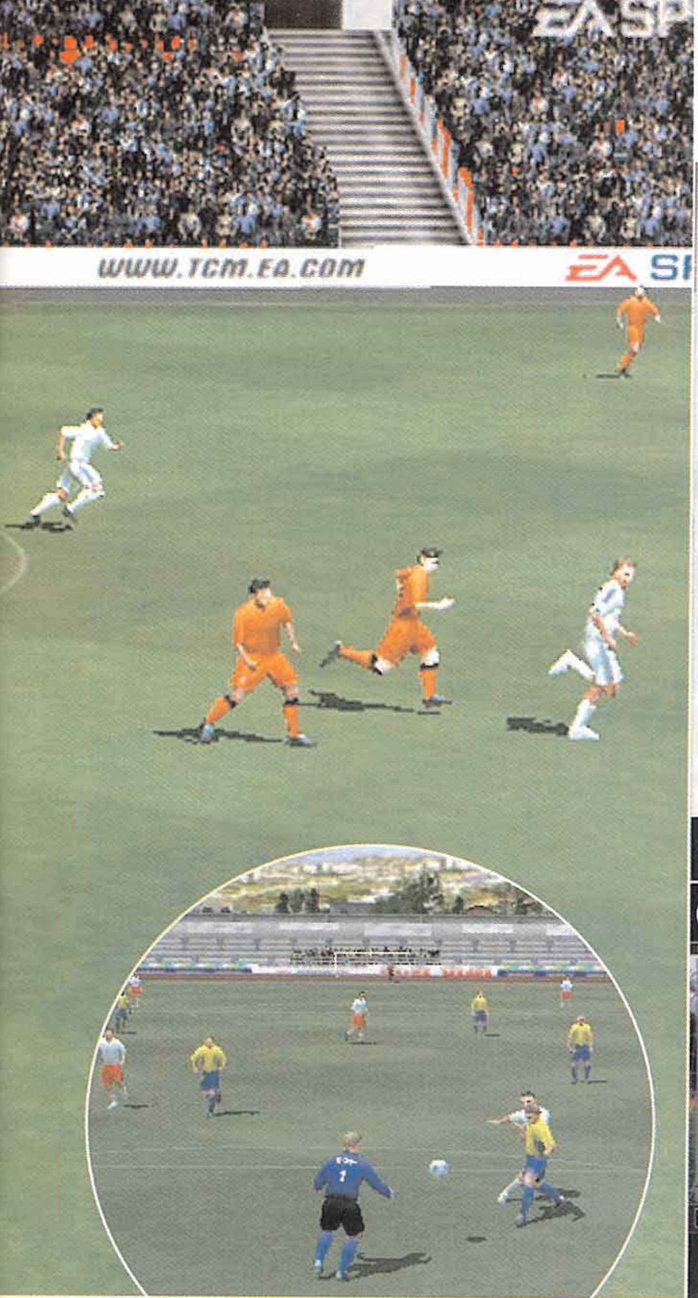


FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia/Deportivo** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **TP** ▶Estudio: **EA Sports** ▶Compañía: **Electronic Arts** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **29,95 euros** *(4.983 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.tcm.ea.com*** Toda la información que puedas encontrar de este título con un completísimo recorrido sobre sus opciones.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de jugadores: **30.000 + 25.000 juveniles** ▶Número de ligas: **48** ▶Editor: **Sí (toda la base de datos, y editor de textos del modo texto)** ▶Multijugador: **Sí (en un mismo PC)** ▶Modos multijugador: **4** ▶Número de jugadores: **Hasta 4** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM:**128 MB (192 en Windows XP/2000)** ▶Disco Duro:**1 GB** ▶Tarjeta 3D:**32 MB** ▶Módem: **No aplicable**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Conexion: **No aplicable**





■ El diario nos dará las noticias más interesantes de la semana. Algunas pueden estar protagonizadas por nuestro equipo y sus triunfos o fracasos.

■ Disponemos de amplias opciones a la hora de realizar los entrenamientos.

■ El consejo de administración nos recordará los objetivos a cumplir.

Dia de partido





HAY TRES OPCIONES de visionado de partido. La más simple de ellas consiste únicamente en dar el resultado tras la finalización de los 90 minutos. Ni que decir tiene que no podremos realizar cambios, ni modificar las tácticas en ningún momento.

EN MODO TEXTO se irán relatando las jugadas más destacadas del partido. En momentos concretos, la acción se pausará para intervenir en alguna jugada, como indicar al jugador que pase o chute, e incluso la reacción ante una decisión arbitral.

EN MODO GRÁFICO asistiremos al partido con el motor gráfico de «FIFA 2004». Durante el mismo podemos intervenir dando órdenes simples a nuestro jugador, como que dispare o pase. Si queremos un control completo de los partidos, necesitamos fusionarlo con «FIFA 2004».

PODEMOS CONTROLAR CIERTAS ACCIONES DE LOS JUGADORES EN EL TRANSCURSO DE LOS PARTIDOS, ASÍ COMO REGULAR LA VELOCIDAD A LA QUE SE DESARROLLA EL MISMO

marca de la casa. En su lugar te recibirá un sobrio menú donde se te insta a iniciar una nueva partida. Al pinchar en la opción correspondiente, se abrirá ante nosotros un mundo de posibilidades y elecciones brutal, que permitirá moldear a nuestro gusto el devenir de nuestra experiencia como manager.

Lo primero de todo es elegir el número de jugadores y el equipo al que vamos a prestar nuestros servicios. Para ello diferentes clubes harán sus ofertas, claro está, puedes establecer que provengan de equipos nacionales, o por qué no, de equipos de otras 48 ligas, entre las que se incluye hasta la 2ª B de algunas, como la española. También puedes entrenar a un club fijo, si ése es tu deseo, e incluso compaginar dicha actividad con la de seleccionador nacional. Ni que decir tiene que todas las competiciones que se dan en la actualidad, han sido fielmente recreadas.

En la oficina

Una vez ligado a tu nuevo club, es cuando empieza la auténtica experiencia «Total Club Manager 2004». Desde una sencilla pantalla tenemos acceso a cuatro menús desplegables, que a su vez incluyen otros tantos submenús de gran importancia. Desde cada pestaña tienes acceso a todo tipo de opciones encaminadas a gestionar el club a tu antojo.

Podemos visitar el calendario, leer la prensa semanal, responder a los medios, ponernos en contacto con los asistentes para que nos liberen de ciertos cometidos, o ver nuestras estadísticas como manager.

La gestión del equipo también resulta muy completa, ya que nos permite establecer las alineaciones, tácticas, el tipo de entrenamiento, controlar a los chicos del filial, ojear el mercado ▸▸

Mi vida privada





EL MANAGER no sólo dedicará su tiempo a entrenar al equipo, y a dirigir los distintos estamentos del club. De hecho, como si de un juego de rol se tratase, tenemos valores de experiencia que iremos aumentando durante nuestra carrera.

DICHOS PUNTOS de experiencia podrán ser repartidos entre diferentes habilidades del manager como su capacidad en los entrenamientos, motivación y negociación. También puede aprender idiomas extranjeros que faciliten la comunicación con la plantilla.

BUSCAR NOVIA, casarse, comprar casa, un yate, tener un avión particular, o una casa de vacaciones, serán otras formas de triunfar gracias al salario que ganemos como manager. Incluso puedes aumentar tus ingresos invirtiendo en la bolsa.



La representación de los partidos es fantástica, pues hace uso del motor gráfico de «FIFA 2004». En este sentido, ningún otro manager le hace sombra.

Tras finalizar el partido, aparecerá una pantalla con sus incidencias.

Al comenzar, se concretan las áreas de responsabilidad.

para buscar una buena oferta, o examinar los contratos de nuestros pupilos y empleados. En cuanto a las instalaciones del club, podemos encargarnos de las vallas publicitarias, establecer los precios de las entradas, ampliar el estadio, y ocuparnos del "merchandising", entre otros asuntos.

Todo lo comentado en estas líneas es a un nivel meramente superficial, ya que cada opción da lugar a un número de posibilidades tremendo, de las que podríamos escribir cientos y cientos de líneas. En general, la profundidad conseguida es de matrícula de honor.

Desarrollar un interfaz capaz de manejar tal cantidad de opciones es un tarea altamente compleja. Pero podemos asegurar que el juego posee un sistema de control asequible para todos. Los menús, aunque planos, resultan claros y atractivos. La abundancia de información es uno de sus puntos fuertes, y afortunadamente tanto textos como voces se encuentra en perfectísimo castellano.

SU REALISMO ES TAL, QUE SE DARÁN SITUACIONES DE REBELDÍA DE LOS JUGADORES QUE TENDREMOS QUE COMBATIR CON SANCIONES

El momento más espectacular tiene lugar en el terreno de juego, ya que si así lo deseamos, será el motor de «FIFA 2004» el encargado de dar vida a los partidos. Y si disponemos del recién estrenado «FIFA 2004», podemos fusionarlo con «Total Club Manager 2004» para disputar nosotros mismos los partidos. En definitiva, la experiencia futbolística más completa disponible en el mercado actual.

J.M.H.

Toma nota

El mejor manager del mercado. Sus posibilidades se antojan ilimitadas.

LO BUENO:
- La tremenda cantidad de opciones.
- Poder usar el "Football Fusion".
- Traducido y doblado al castellano.
- La base de datos es abrumadora.

LO MALO:
- Necesita mucha RAM para funcionar con fluidez.
- Puede resultar complejo.
- Necesita «FIFA 2004» para jugar los partidos.

MODO INDIVIDUAL: **93**

MODO MULTIJUGADOR: **80**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

En el multijugador hay **muchos tiempos de espera.**

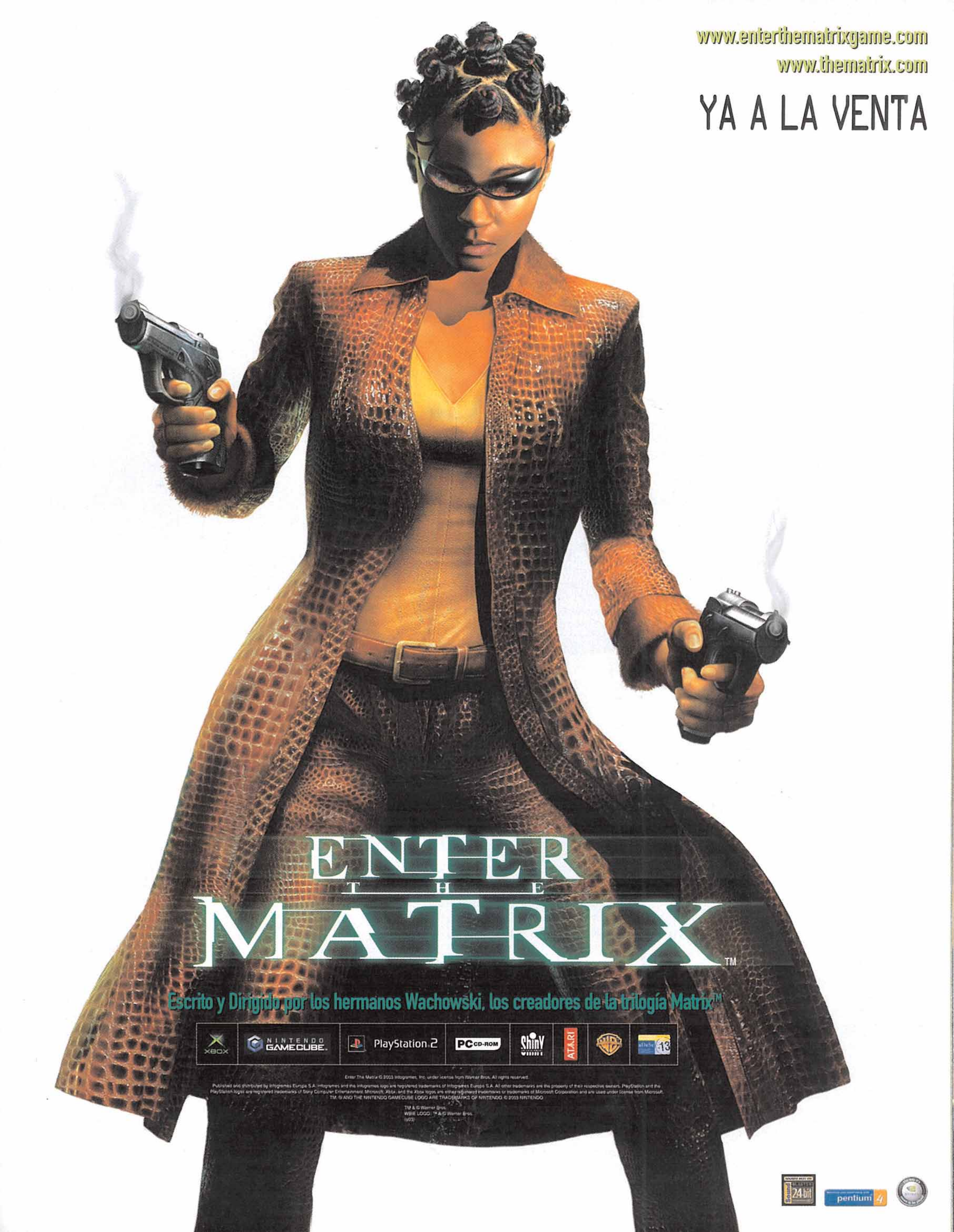
SOLO:
Lo mejor: El límite lo marcas tú.
Lo peor: No recibir ofertas de los equipos más grandes del globo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Las distintas tácticas de cada uno.
Lo peor: Los enfrentamientos ocurren muy de tarde en tarde.

ALTERNATIVAS

FIFA 2004
Un gran juego de fútbol, que es necesario para disfrutar al completo del "Football Fusion".
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 90

CHAMP. MANAGER 02/03
El último gran manager de fútbol, aunque ofrece una ausencia total de cualquier simulador.
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 80



www.enterthematrixgame.com
www.thematrix.com
YA A LA VENTA
ENTER THE MATRIX™
Escrito y Dirigido por los hermanos Wachowski, los creadores de la trilogía Matrix™
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
Shiny
ATARI



Worms 3D

Una nueva dimensión

Ovejas explosivas, vacas locas, pichones mensajeros y, sobre todo, gusanos belicosos fuertemente armados. Si no sabes de qué va este zoo, no conoces una de las series más divertidas que ha dado el mundo de los videojuegos.

La clásica serie «Worms» ha dado por fin su esperado salto a la tercera dimensión, una novedad que, sin ser revolucionaria, sí revitaliza una idea que estaba ya algo gastada. Las novedades introducidas son abundantes y bastante entretenidas y, salvo pequeños problemas con el sistema de control, el resultado es un juego tan divertido y adictivo como todos los anteriores.

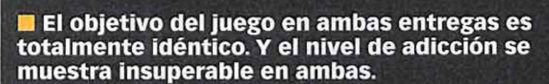
La idea central es, por supuesto, la misma de siempre, esto es, enfrentar a dos o más grupos de gusanos utilizando un amplio arsenal de armas que, en su mayoría, se basan en el tiro parabólico o en la puntería. La diversión está, una vez más, garantizada gracias por una parte a la extrema sencillez de su planteamiento y por otra a la utilización de un repertorio de armas totalmente disparatadas, que no sólo conserva todos los clásicos de anteriores entregas sino que lógicamente se ha visto incrementado. Además, la abundancia de modos de juego y de parámetros configurables garantiza una enorme cantidad de horas de juego, en especial en el insuperable y terriblemente adictivo multijugador.

El apartado técnico, por su parte, combina a partes iguales aspectos brillantes y otros un poco más oscuros, pues si bien es cierto que el sistema de juego se ha adaptado brillantemente al uso de tres dimensiones, el sistema de control deja bastante que desear, en especial por los problemas de precisión de la cámara. Es un problema menor, pero ensombrece al que es un notable heredero de una de las series más divertidas de la historia del videojuego.

J.P.V.

La referencia

WORMS WORLD PARTY



- **El objetivo del juego en ambas entregas es totalmente idéntico. Y el nivel de adicción se muestra insuperable en ambas.**
- **El motor tridimensional de «Worms 3D» abre nuevas posibilidades tácticas.**
- **En ambos juego es más divertido el modo multijugador que el individual. En éste le acabas cogiendo el truco a todo.**



La complejidad es mayor en un entorno 3D, pero el juego sigue resultando muy sencillo.



Las vistas aérea y subjetiva son dos de las novedades más destacadas del juego.

Toma nota

Divertidísimo y adictivo, como toda la serie ha sido siempre.

LO BUENO:
- Las posibilidades de los nuevos entornos 3D.
- Las nuevas armas y equipo.
- La abundancia de opciones y parámetros.

LO MALO:
- El control de la cámara es bastante impreciso.
- No se pueden redefinir las teclas de control.

MODO INDIVIDUAL 75

MODO MULTIJUGADOR 85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador representa **la verdadera esencia del juego.**

SOLO:
Lo mejor: La inteligencia artificial es bastante buena.
Lo peor: A la larga se vuelve algo repetitivo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Contemplar la cara de tu oponente no tiene precio.
Lo peor: En red la latencia es muy elevada.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2, Xbox, GC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (PEGI): **3+** ▶Estudio: **Team 17** ▶Compañía: **Sega Europe** ▶Distribuidor: **Acclaim** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **44.95 euros** *(7479 ptas.)* ▶Página Web: ***www.worms3d.com***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1,4 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **56 KBps**


XBOX




XBOX
CLASSICS
RALLISPORT CHALLENGE


XBOX
CLASSICS

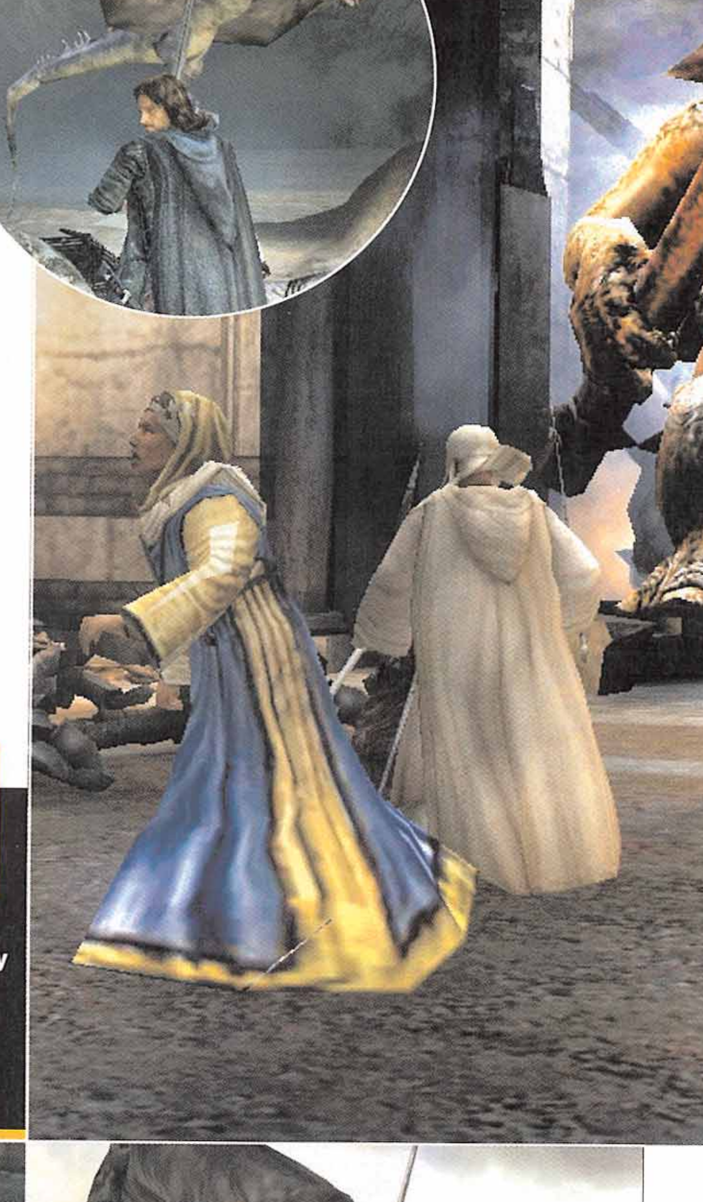

XBOX
CLASSICS


XBOX
CLASSICS
PROJECT GOTHAM


CLASSICS
XBOX
XBOX

El Retorno del Rey
La batalla final

Frodo y su compañía han divido sus esfuerzos para derrotar al malvado Sauron, en una épica batalla plagada de peligros y adversidades. Pero recuerda, el destino de la Tierra Media y sus habitantes está ahora en tus manos.



En una decisión que pocos acertamos a comprender, los "peceros" nos vimos privados de la esperada adaptación de la película "Las Dos Torres", un trepidante arcade que dejó muy buen sabor de boca entre los usuarios de consola. Afortunadamente este hecho no se repetirá con el cierre de la trilogía, ya que la adaptación a nuestros compatibles es ya una realidad, y muy espectacular por cierto.

Sin complicaciones

La adaptación lúdica del "Retorno del Rey" es básicamente un frenético arcade en tercera persona al más puro estilo «Fighting Force», salvando las lógicas diferencias que puedan existir en cuanto a tecnología y ambientación. El título consta de un total de 13 niveles, que se reparten en tres rutas diferentes: por un

La referencia

BLADE THE EDGE OF DARKNESS

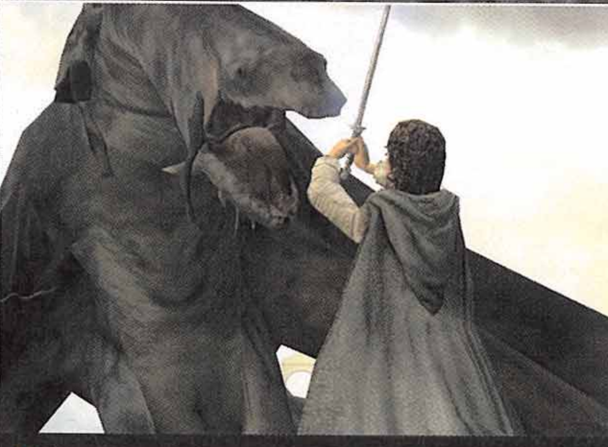




- **Los combates en «Blade» son más estratégicos y pausados que en «El Retorno del Rey».**
- **Gráficamente «El Retorno del Rey» es superior.**
- **La producción de EA posee una ambientación más lograda que nuestra referencia.**



Un Ent intenta derribar la compuerta que retiene el caudal de agua capaz de "limpiar" Isengar.



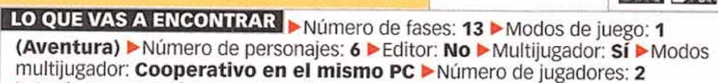
Si un Nazgul atrapa a Frodo, la aventura habrá llegado a su fin. ¡No dejes que ocurra!

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB de DDR** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** ▶Disco Duro: **40 GB** ▶Conexión: **ADSL.**

12+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (manual textos y voces) ▶Edad Recomendada: **12+** ▶Estudio: **EA Games** ▶Editor: **EA Games** ▶Distribuidor: **Electronic Arts** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP: **42,95 euros** *(7.146 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.eagames.com/official/lordoftherings/returnoftheking/us/index.jsp*** Completísima página, aunque de carga lenta. Permite descargar vídeos.



LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **13** ▶Modos de juego: **1 (Aventura)** ▶Número de personajes: **6** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Cooperativo en el mismo PC** ▶Número de jugadores: **2** ▶Opciones conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **P. o Athlon, 700 MHz** ▶RAM: **128 MB (256 con WinXP)** ▶Tarjeta 3D: **DirectX 8.1 16 MB** ▶HD: **2 GB** ▶Conexión: **No aplicable**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon XP o Pentium 4 a 1,5 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 8.1, 64 MB** ▶Conexión: **No aplicable**





Una torre de vigilancia cae ante el poder del bastón de Gandalf. Uno de los atractivos innegables del juego es poder controlar a los héroes de la saga.



En el juego, lo que predomina es la acción pura y dura.



El asedio a Minas Tirith es uno de los escenarios más espectaculares.

Valor añadido





CINE Y JUEGO se fusionan de manera perfecta en esta producción. Se ha incluido prácticamente medio Giga de metraje correspondiente a la trilogía de películas, que sirve de nexo de unión entre los diferentes niveles que componen el juego.

EL MODO COOPERATIVO hace la aventura mucho más entretenida y asequible. Como en los "beat'em up" 2D de antaño, un compañero puede echarte una mano en los niveles. Es una lástima que no existan más opciones multijugador.

LOS CONTENIDOS EXTRAS son muy interesantes. Cada vez que finalizamos un nivel, accederemos a entrevistas y bocetos relacionados con el juego. Una vez acabado el mismo, se desbloquean nuevos niveles y personajes con los que seguir disfrutando de la acción sin límite.

ESTAMOS PUES, ANTE UN TÍTULO DEDICADO NO SÓLO A LOS SEGUIDORES DE LA SAGA DE TOLKIEN, SINO TAMBIÉN A LOS AMANTES DE LA ACCIÓN MÁS RADICAL Y ESPECTACULAR

lado las peripecias de Gandalf en la defensa de Minas Tirith; por otro la lucha contra el ejército de los muertos por parte de Aragorn, Legolas y Gimli; y por último las andanzas de Frodo, Sam y Gollum, en su camino hacia la destrucción del Anillo. En un principio sólo tendremos acceso a un escenario inicial, pero al finalizarlo se abrirán las tres posibles rutas que han de ser completadas para acceder a la fase final del juego.

No existe un camino especialmente más complicado que otro, y salvo ligeros matices, la dificultad de «El retorno del Rey» va "in crescendo" a medida que nos aproximamos a la temida Montaña del Destino.

Herencia de consola

Desde un primer momento, queda patente que el desarrollo del juego resulta más apropiado para un título de consola que de PC. El objetivo de todos los niveles es muy simple: golpear a diestro y siniestro haciendo uso de las habilidades de los personajes, ya sea con una espada, con el arco, con el bastón, o ejecutando diversos "combos" de gran poder destructivo. La aparición de puzzles resulta prácticamente nula, así mismo la interacción con el escenario es muy limitada, y salvo casos muy concretos, sólo habrá que ocuparse de luchar hasta dejar el camino completamente limpio. Estamos pues, ante un título dedicado no sólo a los seguidores de la saga, sino también a los amantes de la acción más radical y espectacular.

Aunque este tipo de producciones puede suponer un soplo de aire fresco entre los usuarios de PC, hay ciertos aspectos, también heredados de las consolas, que perjudican seriamente la jugabilidad. Por ejemplo, la imposibilidad de guar- ▶▶

Mejora los personajes

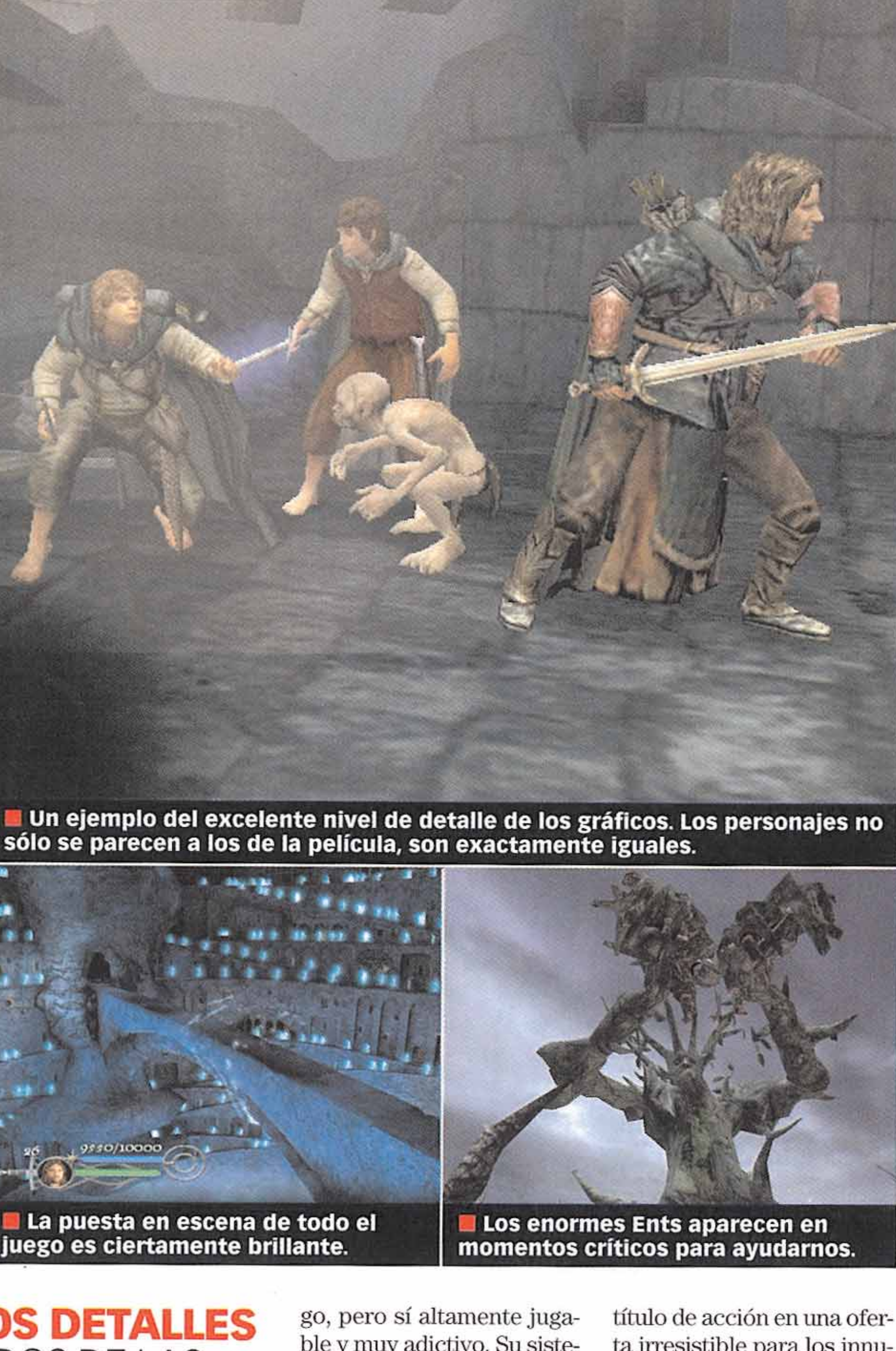




LAS HABILIDADES de los protagonistas no serán las mismas durante toda la aventura. Como si de un juego de rol se tratase, aunque mucho más simplificado, los personajes irán ganando puntos de experiencia según su valía en combate.

ESTOS PUNTOS DE EXPERIENCIA podrán ser canjeados por diferentes habilidades, una vez hayamos finalizado el escenario que estemos jugando en ese momento. Además, podremos escoger mejoras que afecten a un solo miembro, o por el contrario a toda la Compañía del Anillo.

LA EJECUCIÓN DE COMBOS no es especialmente complicada, y consiste en la pulsación de dos o tres teclas en una secuencia determinada. De todos modos, jugar con un pad es la opción más recomendable para sacarle todo el partido al juego.



Un ejemplo del excelente nivel de detalle de los gráficos. Los personajes no sólo se parecen a los de la película, son exactamente iguales.

La puesta en escena de todo el juego es ciertamente brillante.

Los enormes Ents aparecen en momentos críticos para ayudarnos.

dar la partida en cualquier momento, limitándonos a escasos "checkpoints" de complicado acceso. O la aparición de cámaras prefijadas para seguir la acción, y cuyo enfoque no suele ser el más acertado. Aún así, el nivel de dificultad está lo bastante bien regulado como para que el juego no resulte excesivamente frustrante, y se lleva bien.

Como en el cine

Donde «El Retorno del Rey» sorprende realmente es en su soberbio apartado tecnológico. Y es que la recreación de todos los aspectos de la Tierra Media sólo puede calificarse de excepcional. Bosques, ciudades, cuevas, y un sinfín más de lugares que veremos próximamente en la gran pantalla, han sido sabiamente trasladados con todo lujo de detalles a nuestros PCs. Destaca muy especialmente la ingente cantidad de personajes que puede haber en pantalla, llegando a contarse por cientos como puede apreciarse en el asedio a la fortaleza de Minas Tirith. Tampoco se quedan atrás los protagonistas de la aventura, cuya presencia digital guarda un enorme parecido con sus homónimos reales. Las animaciones son fluidas y rápidas, aunque resulta chocante comprobar la poca espectacularidad de sus expresiones faciales. Por su parte, el acompañamiento musical, que apuesta por la tecnología THX, es simplemente fantástico.

HEREDA CIERTOS DETALLES POCO AFORTUNADOS DE LAS CONSOLAS, COMO LOS "CHECKPOINTS" O LAS CÁMARAS PREFIJADAS

«El Retorno del Rey» no es un juego especialmente largo, pero sí altamente jugable y muy adictivo. Su sistema de juego, simple y espectacular, la sensacional puesta en escena y el enorme encanto que emana del mundo ideado por Tolkien terminan convirtiendo este título de acción en una oferta irresistible para los innumerables fans de los libros y las películas de "El Señor de los Anillos"; y en una opción, desde luego, muy interesante para el resto.

J.M.H.

Toma nota

Buena adaptación que recupera un género poco habitual para PC.

LO BUENO:
- El acabado técnico es fantástico.
- Poder protagonizar los momentos álgidos de la película.
- Frenético y muy adictivo.
- Está íntegramente en castellano.

LO MALO:
- No se puede salvar cuando quieras.
- Algunos ángulos de cámara no son acertados.
- El desarrollo peca de simple.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
84	NO TIENE

ALTERNATIVAS

FREEDOM FIGHTERS
Otro arcade con buena tecnología, ambientado en una hipotética invasión rusa en los Estados Unidos.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 83

LA COMUNIDAD DEL ANILLO
La primera parte de la trilogía es adictiva pero menos espectacular que «El Retorno del Rey».
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 78



Review
A EXAMEN

Patrician III Imperio de los Mares

El negocio perfecto

¿Llegar a fin de mes no te supone ningún problema? ¿Te consideras un genio administrando tu cuenta bancaria? Pues apúntate al desafío, porque «Patrician III» viene dispuesto a exprimir todas las habilidades económicas que poseas.

En el siglo XIV, los mares del continente europeo son las principales vías de comercio de Occidente. Enriquecerse no es únicamente cuestión de suerte, ni mucho menos. Hace falta saber manejar los tiempos, estar informado sobre las necesidades mundiales, abastecer a tus ciudades con materiales, realizar contratos de comercio, saquear a los mercaderes enemigos, etcétera. La cantidad de tareas a realizar es enorme, y el título que nos ocupa, ha sabido fusionarlas en un producto altamente recomendable.

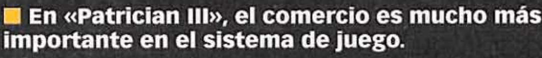
Miles de tareas

Comenzaremos la partida con un pequeño buque de escasa capacidad. A su mando, y con unas pocas monedas de oro, deberemos viajar de un puerto a otro buscando las mejores ofertas económicas hasta

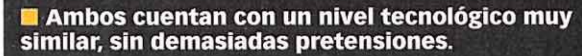
La referencia

PORT ROYALE

- **En «Patrician III», el comercio es mucho más importante en el sistema de juego.**



- **Ambos cuentan con un nivel tecnológico muy similar, sin demasiadas pretensiones.**



- **La historia de «Port Royale» está ambientada tres siglos después que la de «Patrician III».**



Al pinchar sobre un ciudadano, aparecerá su estado de ánimo respecto a nuestra gestión.



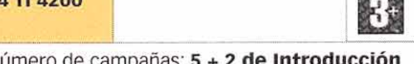
Puedes aterrorizar los mares contratando los servicios de un pirata.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+ MHz** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

3+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (Textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+3** ▶Estudio: **Ascaron Software** ▶Compañía: **Encore Software** ▶Distribuidor: **FX Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **19,95 euros** *(3.320 ptas)* ▶Página Web: **www.fxplanet.com/p046/p046.htm** Su visita se hace necesaria, no sólo para conseguir valiosa información, sino para poder descargar interesantes extras .



LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **5 + 2 de Introducción** ▶Modos de juego: **2 (Campaña y misiones sueltas)** ▶Editor de escenarios: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1** ▶Número de jugadores: **1-8** ▶Opciones de conexión: **Internet, LAN**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco duro: **560 MB** ▶Tarjeta 3D: **4 MB** ▶Módem: **56,6 kps**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium II 450 GHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **660 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Conexion: **ADSL**





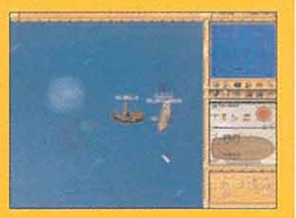
En la carta de navegación puedes comprobar el paradero de tu flota, algo realmente útil cuando el número de barcos comienza a aumentar.

La construcción de un barco requiere determinado número de materiales.

En los astilleros puedes construir, reparar, armar y mejorar el barco.

Surca los Mares





LA CARTA DE NAVEGACIÓN muestra el mapa global de ciudades y de puertos donde podemos amarrar. Además, se incluye información sobre los productos que escasean y, si pinchamos sobre la ciudad en cuestión, obtendremos un informe de lo que producen. Cada vez que levemos el ancla hay que pasar por la carta para señalar nuestro destino, pero también conviene consultarla con frecuencia porque la producción varía con el tiempo.

LOS ENCUENTROS entre barcos mercantes y piratas suelen dar como resultado espectaculares batallas. Podemos manejar nuestra flota de manera sencilla, como si de un arcade se tratase, eso sí, desde una vista cenital. El factor más decisivo en el combate es la puntería que tengamos a la hora de acertar con nuestros cañones, aunque también podemos abordar a sus naves si estamos cerca.

EN «PATRICIAN III» NO EXISTEN ESTRATEGIAS INFALIBLES, POR LO QUE CADA PARTIDA QUE JUGUEMOS SERÁ UNA EXPERIENCIA COMPLETAMENTE ÚNICA

labrarnos una reputación en todas las ciudades. Para ello disponemos de un sencillo interfaz situado a la derecha de la pantalla, mediante el cual podemos acceder a todo tipo de información sobre nuestra flota, o consultar las propiedades que tenemos en tierra. Y es que precisamente una de las características más destacadas del juego es que el comercio marítimo es sólo una parte de sus posibilidades, y una parte pequeña, además. A medida que el juego progresa y nuestra riqueza aumenta se abren ante nosotros literalmente decenas de opciones de juego diferentes: podemos construir viviendas y venderlas, podemos construir fábricas para producir nuestros propios bienes, podemos fijar rutas navales automáticas, podemos dedicarnos al gobierno de una ciudad, fijar sus leyes y organizar su defensa, podemos gestionar acuerdos con otras ciudades, podemos incluso dedicarnos a la piratería y ser nosotros los que atemorizamos los mares... y la lista sigue y sigue.

A la antigua usanza

La cantidad de opciones disponibles resulta realmente abrumadora y el resultado es un juego tremedamente versátil, que pertenece al selecto grupo de títulos a los que puedes estar enganchado durante meses sin jugar dos veces la misma partida. Conviene destacar, eso sí, que esto, que sería un incentivo para cualquier aficionado veterano a la estrategia, puede suponer un severo hándicap para los recien llegados a este genero y es que por su complejidad, profundidad y abundancia de opciones «Patrician III» no es un juego muy recomendable para los aficionados menos experimentados.

Por lo que respecta a su apartado tecnológico, ▶▶

El camino a la cumbre

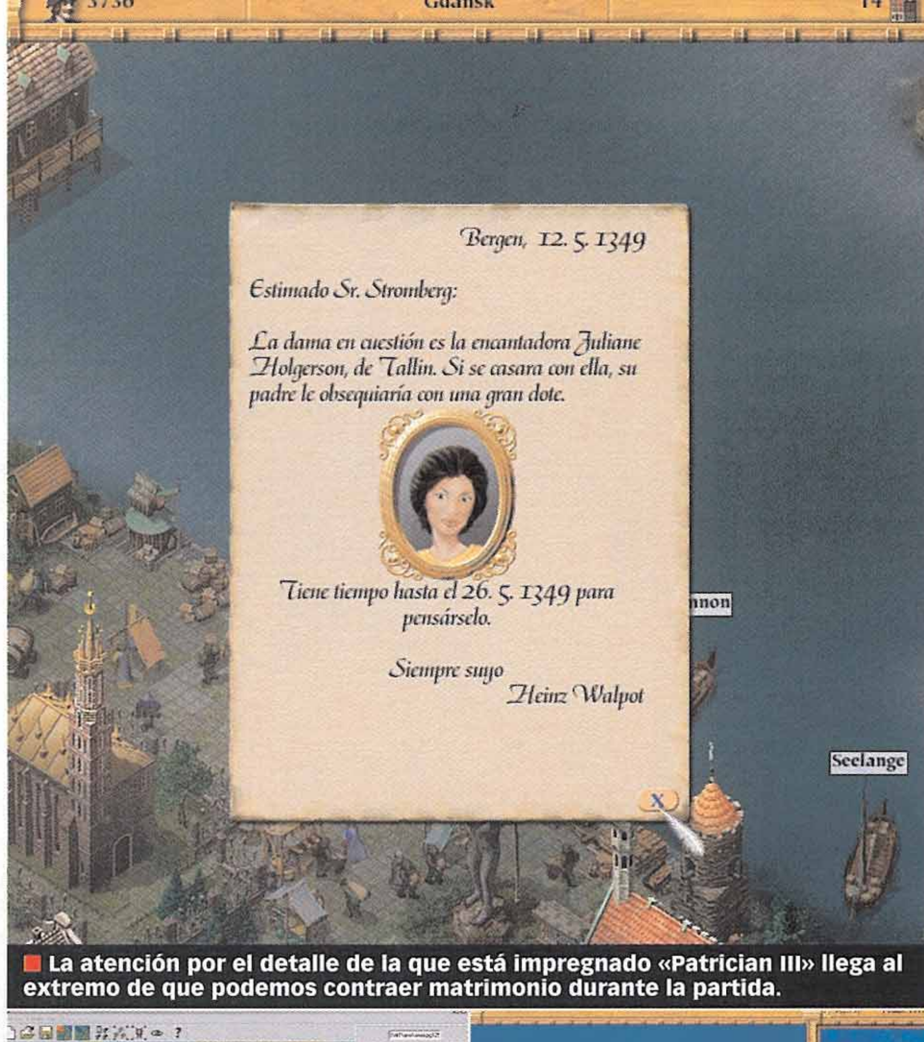




COMERCIANTE con un sólo barco es la forma en que se comienza siempre una partida de «Patrician III», pero a medida que el juego avanza las opciones de juego se multiplican.

EL GOBIERNO DE LA CIUDAD es nuestro siguiente paso en la carrera hacia el poder. Si obtenemos suficiente dinero e influencias podremos tomar parte en las decisiones tomadas por el ayuntamiento, y pasaremos a ser los responsables de la defensa y organización de la ciudad.

LA LIGA HANSEÁTICA es el último escalón, sólo al alcance de los mejores jugadores. Pertenecer a ella nos permite fijar rutas comerciales, atacar poblados piratas o incluso fundar cidudades. Si tenemos éxito, podemos incluso alcanzar el título de Alderman, el dirigiente electo de la Liga.



■ La atención por el detalle de la que está impregnado «Patrician III» llega al extremo de que podemos contraer matrimonio durante la partida.



■ La inclusión de un editor de niveles alarga todavá más su vida útil.





■ Los combates navales son uno de los escasos momentos de acción.

«Patrician III» sigue a pies juntillas lo que podríamos definir como el estándar de los juegos de estratategia y gestión económica. La puesta en escena corre a cargo de un motor gráfico bidimensional en perspectiva isométrica, correcto y funcional, pero que sin duda resulta algo anticuado para los tiempos que corren. Además, el interfaz ocupa una buena parte del lateral derecho de la pantalla, sin que exista la posibilidad de ocultarlo, lo que disminuye bastante la visibilidad de los escenarios y su potencial espectacularidad. A cambio, eso sí, el nivel de detalle alcanzado es elevadísimo, con todas y cada una de las ciudades repletas de animación, con habitantes que se desplazan de un lado a otro, e incluso con árboles que se mueven con el viento. El detalle llega al extremo de que su aspecto varía dependiendo de su ubicación geográfica o de la estación del año. Y si a todo esto le sumamos que todos los textos están

SU ACABADO GRÁFICO RESULTA ALGO ANTICUADO, PERO MÁS QUE SUFICIENTE PARA OFRECER UNA JUGABILIDAD CLARA Y FLUIDA

traducidos al castellano y que todas las voces han sido dobladas, que el juego incluye nada menos que siete campañas, un modo de juego libre totalmente configurable y, por si fuera poco, un editor de mapas y un modo multijugador, y que su presentación es simplemente impecable, la conclusión ha de ser necesariamente que nos encontramos ante un juego muy recomendable que hará las delicias de todos los aficionados a la estrategia económica.

J.M.H.

Toma nota

Un gran simulador comercial que resulta la mar de adictivo.

LO BUENO:
- ▲ Grandes posibilidades de acción.
- ▲ Totalmente traducido y doblado al castellano.
- ▲ La vida del producto es muy larga.
- ▲ Su precio es inmejorable.

LO MALO:
- ▼ Puede resultar algo complejo al principio.
- ▼ En el apartado técnico resulta muy sencillo.

MODO INDIVIDUAL 90

MODO MULTIJUGADOR 80

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La libertad en el modo individual, **hace olvidar las opciones online.**

SOLO:	EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder labrarnos nuestro propio negocio mercante.	**Lo mejor:** La acción más directa que en el modo individual.
Lo peor: Manejar una flota grande es difícil.	**Lo peor:** No hay mucho tiempo para estrategias.

■ **ALTERNATIVAS**

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA EDAD MODERNA
La última obra maestra del género de estrategia, aunque sólo militar.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 96

EUROPA 1400
Más completo, abarca aspectos políticos, religiosos y militares, además de los económicos.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 82

PC CD ROM

CODEGAME ENTERTAINMENT

19,95 €

WARLORDS IV
HEROES OF ETHERIA™

La continuación del galardonado Warlords III



Una mezcla única de rol y estrategia

Tú serás el protagonista de este juego y desempeñarás un papel fundamental a la hora de decidir el éxito o el fracaso de tus proezas militares y económicas

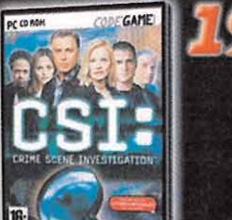


INCLUYE MANUAL DEL JUEGO

TOTALMENTE EN CASTELLANO



19,95 €

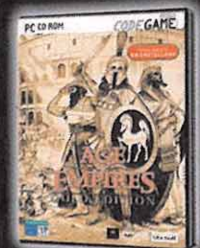


CSI: EL JUEGO OFICIAL DE LA SERIE DE TELEVISIÓN

9,95 €



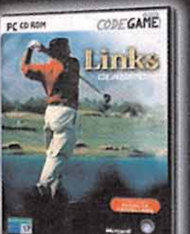
NOVEDAD



TOM CLANCY'S GHOST RECON



AGE OF EMPIRES



COMBAT FLIGHT SIMULATOR

NOVEDAD



LINKS CLASSIC

NOVEDAD

PANDORA'S BOX

NOVEDAD



MIDTOWN MADNESS

www.ubisoft.es



UBISOFT. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 24 28230 Las Rozas. Madrid. Tel.: 00 34 916 404 600.

Dead to Rights
Duro de pelar

Si de pequeño querías ser policía, ahora tienes la oportunidad de cumplir tu sueño. Eso sí, tendrás que compartir tus donuts con un compañero peculiar: un perro policía entrenado para combatir el crimen.

Inspirado claramente en «Max Payne», «Dead to Rights» nos permite encarnar el papel de Jack Slate, un policía de la antigua escuela enfrentado a toda una organización criminal con la única ayuda de un perro policía. A partir de este sencillo planteamiento se desarrolla toda una trama interesante y compleja, llena de giros y con un fuerte carácter cinematográfico.

Gráficos resultones

No podemos decir que «Dead to Rights» destaque especialmente por su apartado técnico, especialmente si tenemos en cuenta el espejo en el que se mira, nada menos que «Max Payne 2». Ninguno de sus aspectos está demasiado trabajado, aunque, al menos, eso sí, cumplen con su cometido. Los escenarios, por ejemplo, poseen un diseño adecuado, pero a cambio están lastrados por unos fondos estáticos con un nivel de detalle muy bajo.
La IA de los adversarios, igualmente, no ofrece un resultado demasiado realista, aunque al menos las rutinas de comportamiento que utiliza son aceptables.

La referencia



MAX PAYNE 2

- **Los dos juegos comparten un guión muy complejo y muy bien planteado desde el principio de la historia.**
- **Gráficamente, la referencia es muy superior en todos sus detalles técnicos y de realismo.**
- **«Dead to Rights» contiene algunas escenas subidas de tono que en «Max Payne 2» no existen, y que lo orientan hacia un público adulto.**



El efecto "bullet time" es uno de los mejores y más espectaculares alicientes del juego.

Pero de todos los apartados es en el del sistema de juego en donde el parecido con la serie «Max Payne» es mayor, sobre todo porque comparte, entre otros elementos, una versión más modesta del sistema "bullet time", en la que no aparece la estela de las balas y que sólo se puede utilizar mientras saltamos.
El control de nuestro personaje, eso sí, es bastante completo, y aunque nos desplazamos por un camino predeterminado, la cantidad de movimientos es abundante: podemos saltar, correr, andar sigilosamente, agarrar por detrás e incluso realizar diferentes combos. Esto, unido a un sistema de puntería doble, ofrece un control bastante completo.
«Dead to Rights» es, en fin, un juego bastante entretenido y fácil de manejar que tiene como principal hándicap que intenta imitar a uno de los mejores juegos del momento que, claro, le supera en todos los frentes.

J.F.G.



La introducción perro policía ayudante es uno de los escasos detalles originales del juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **AMD Athlon a 2.2 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **128 MB** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, Gamecube, Xbox** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (manual y texto) Edad recomendada (PEGI): **16+** Estudio: **HIP Games** Compañía: **NAMCO** Distribuidor: **Virgin Play** Número de CDs: **3** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **47,95 euros** *(7.986 Ptas)* Página Web: **www.hipinteractive.com.**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 800 MB** RAM: **128 MB** Disco duro: **1,7 GB** Tarjeta 3D: **64 MB** Módem: **No aplicable.**

Toma nota

Divertida alternativa a uno de los pesos pesados del mercado.

LO BUENO:
- La variedad de movimientos y acciones disponibles.
- Las imágenes de animación.
- La introducción de mini juegos disponibles una vez completados.

LO MALO:
- Técnicamente no está a la altura de los tiempos que corren.
- No se puede guardar la partida en cualquier punto.

MODO INDIVIDUAL 75

MODO MULTIJUGADOR NO TIENE

RESTAURANT EMPIRE

The ROLLS-ROYCE® of Tycoon Games!









PC CD-ROM

DE VENTA EN GRANDES SUPERFÍCIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS

El Templo del Mal Elemental

En el principio...

¿Qué tenemos si cogemos una de las primeras aventuras creadas para uno de los sistemas de juegos de rol más poulares, escrita nada menos que por el creador de D&D? Pues, probablemente, el sueño de cualquier rolero de pro.

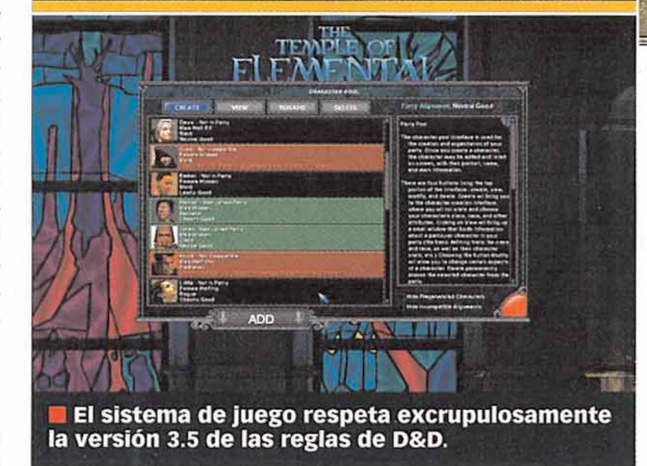
Las reglas del clásico juego de rol de mesa "Dungeons & Dragons" han sido adaptadas a juegos tan populares conocidos como la saga "Baldur´s Gate" o el más reciente «Neverwinter Nights». Ahora le ha llegado el turno a «El Templo del Mal Elemental» juego que, no solo se conforma con recrear los conjuros mágicos, las diferentes razas existentes, o las habilidades de los personajes con extrema fidelidad, sino que va mucho más allá, transportando al mundo del PC el espíritu y todas las características esenciales que han hecho de "D&D" el juego de rol de mesa más popular entre todos los aficionados del mundo.

La referencia

NEVERWINTER NIGHTS


- **«Neverwinter Nights» está realizado completamente en 3D.**


- **Ambos poseen un argumento muy completo, largo y repleto de subtramas.**
- **Los dos juegos usan las reglas de D&D, pero la referencia en su versión 3.0, en vez de la 3.5.**



- **El sistema de juego respeta excrupulosamente la versión 3.5 de las reglas de D&D.**

Revivir el mito

Uno de los principales atractivos del juego para cualquier aficionado al rol medianamente serio es que está basado en un módulo de D&D de igual título que fue uno de los primeros en aparecer allá por 1985 y que estaba escrito nada menos que por el creador del juego, Gary Gygax. Su argumento gira alrededor de un templo dedicado al culto de un maléfico demonio y en el que se exploran las diversas formas del mal existentes. Mucho tiempo atrás sus habitantes fueron derrotados y encarcelados, pero ahora vuelven a ocurrir sucesos inexplicables alrededor del templo maldito que amenazan la región de Hommlet.

Por supuesto, como en todo buen juego de rol que se precie, alrededor de esta historia principal no faltan infinidad de pequeñas misiones que no son propuestas por los habitantes de

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **AMD Athlon a 2.2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

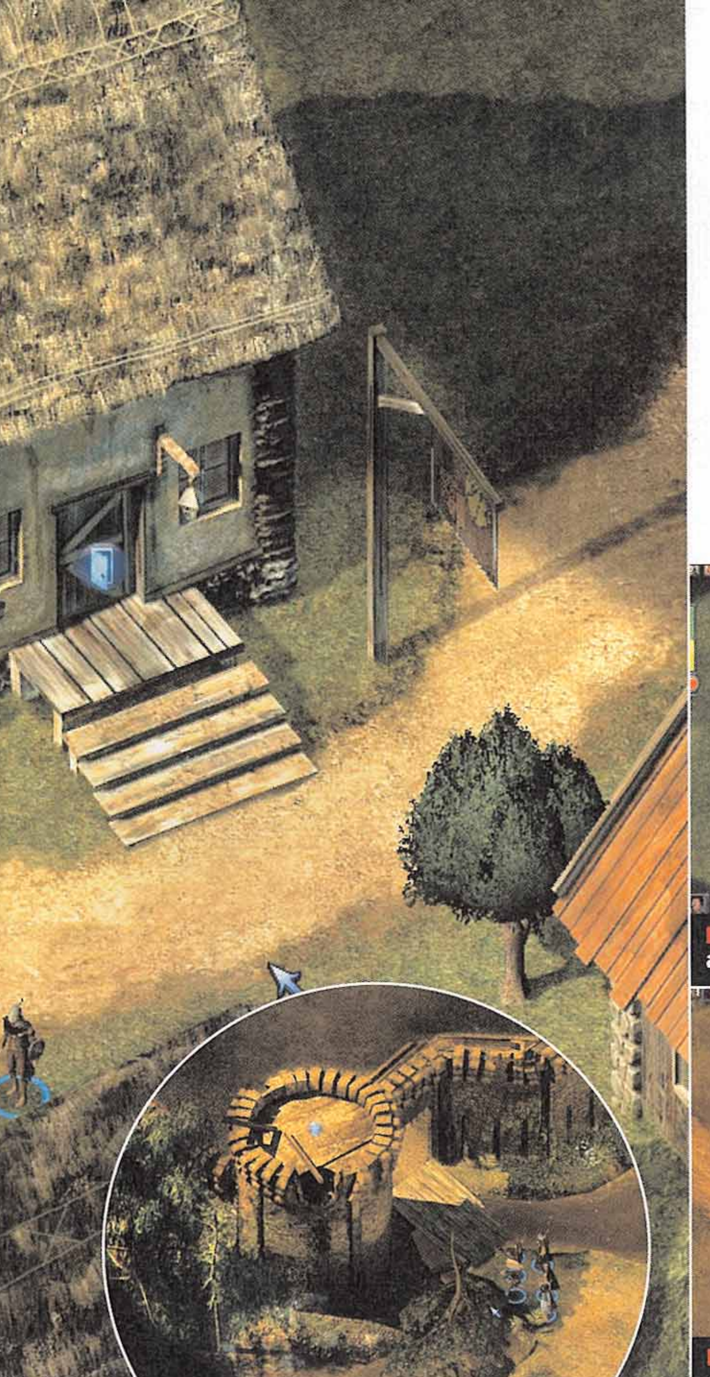


FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (PEGI): **12+ (Violencia)** ▶Estudio: **Troika Games** ▶Compañía: **Bink Video** ▶Distribuidor: **Atari** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **49,95 euros** *(8.311 Ptas.)* ▶Página Web: **www.greyhawkgame.com** Completa página web con múltiples imágenes, descargas, información del juego y demás datos de interés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **1** ▶Personajes disponibles: **5 simultáneamente (seleccionados entre 7 razas y 11 clases), ampliable a 3 más.** ▶Número de escuelas mágicas: **8** ▶Número de enemigos: **Más de 100** ▶Número de niveles de experiencia: **10** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No se aplica** ▶Número de jugadores: **No se aplica** ▶Opciones de conexión: **No se aplica**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 700 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶disco duro: **800 MB** ▶tarjeta 3D: **32 MB** ▶módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1,7 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **1,1 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB DirectX 9.0 b** ▶Conexion: **No requiere**



Acabado de calidad

LA HISTORIA no solo es lo único bueno que ofrece el juego, en la caja podemos encontrar un esplendido manual de instrucciones de más de 180 páginas, que incluye el manejo básico de los controles y una versión reducida del último ajuste realizado en las reglas de D&D, 3.5. Muy útil para conocer las distintas habilidades de todas las razas y clases.

LOS PERSONAJES con los que podemos contar desde el principio son 5, pero a medida que avancemos, se nos irán uniendo otros nuevos que podremos manejar como queramos hasta que se separen del grupo. No es difícil el control de las unidades, ya que el interface es sencillo y muy práctico, ofreciendo la información necesaria en todo momento.



■ El combate por turnos favorece una aproximación estratégica al juego.

■ Los efectos de luz de los hechizos son muy coloristas y sobretodo útiles.



■ La abundacia de subtramas es uno de los atractivos del juego.



■ Los escenarios están realizados con gran cantidad de detalles.

LOS EFECTOS DE LUCES Y SOMBRAS APORTAN AL CONJUNTO UNA ATMÓSFERA ENVOLVENTE Y ATRACTIVA

los pueblos, y que son muy útiles, sobretodo para adquirir experiencia y subir más fácilmente de nivel a los personajes.

Rol de lujo y para todos

«El Templo del Mal Elemental» destaca en su apartado técnico por el gusto por lo bien hecho, algo que se hace patente en todos los aspectos del juego. Los escenarios están prerenderizados con multitud de pequeños detalles y efectos de luz, bajo una perspectiva isométrica, y los personajes están realizados en 3D. El resultado recuerda a juegos anteriores, como las series de «Baldur's Gate» o «Icewind Dale», pero con una calidad gráfica mucho mayor. La IA es impecable y los enemigos se comportan de manera muy realista, siguiendo escrupulosamente las reglas del juego.

La jugabilidad, por su parte, es total, y en todo momento podemos decidir qué hacer y hacia dónde dirigirnos, hasta el extremo, incluso, de que dependiendo del alineamiento que escojamos al principio del juego, éste comenzará de una forma u otra, adaptándose todo el desarrollo de la historia.

Nos encontramos, en fin, ante un estupendo juego de rol, indispensable para todos los aficionados al género y, en general, para todos aquellos que quieran disfrutar de una estupenda aventura, larga y absorbente.

J.F.G

■ **ALTERNATIVAS**

BGII: THRONE OF BHAAL
De estilo de juego muy similar pero más desfasado en el tiempo y limitado en sus opciones.
▶Comentado en MM 80 ▶Puntuación: 91

DIABLO II
Ofrece dos modalidades de juego, individual y multijugador, y es extremadamente popular en internet.
▶Comentado en MM 67 ▶Puntuación: 86

Toma nota

Divertido y adictivo a partes iguales, con cientos de posibilidades.

LO BUENO:
- ▲ La longitud y complejidad de la historia.
- ▲ La perfecta adaptación de las reglas de D&D.
- ▲ Los efectos luminosos.

LO MALO:
- ▼ Los gráficos pueden dar sensación de antiguos.
- ▼ No tiene modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
90	NO TIENE

WWW.movilgalaxy.com ¡¡¡TENEMOS TODOS LOS JUEGOS, TONOS Y LOGOS

polifónicos

BUSCATONOS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL — SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP29 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494

Envía TP29 + un espacio y el código del tono > al 7494 — O llama al 806 52 60 58

83910	SWEET DREAMS MY LA EX	RACHEL STEVENS
83909	MIXED UP WORLD	SOPHIE ELLIS BEXTOR
83908	RIGHT THURR	CHINGY
83907	SLOW	KYLIE MINOGUE
83906	RAIN ON ME	ASHANTI
83905	OUT OF SPACE	THE PRODIGY
83904	MUSIC REACH	THE PRODIGY
83903	YING YANG	JARABE DE PALO
83902	SON DE AMORES	ANDY Y LUCAS
83901	ZORBA EL GRIEGO	CINE
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83228	SAMBA ADAGIO	SAFRI DUO
80025	THE SIMPSONS	THEME
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80043	THE TERMINATOR	FILM
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
83835	STAR WARS	INTRO
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80096	PULP FICTION	FILM
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80093	EQUADOR	SASH
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL
80143	PINK PANTHER	THEME
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
80024	THE MATRIX	FILM
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80065	FRIENDS	THEME
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83580	WEEKEND	SCOOTER
80174	EXPEDIENTE X	TELEVISION
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
80108	BENNY HILL	THEME
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80406	TAKE ON ME	A-HA
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
80045	WITHOUT ME	EMINEM
80014	JAMES BOND	FILM
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	OREJA V GOGH
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
82440	DIME	BETH
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
80044	ROCKY	FILM
83667	JOGI	PANJABI MC
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
80062	IN THE END	LINKIN PARK
80336	MACGYVER	THEME
81686	SAMBAME	UPA DANCE
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80197	SANDSTORM	DARUDE
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING ST.
83914	NO ES LO MISMO	ALEJANDRO SANZ
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
83875	WHERE IS THE HOOD AT?	DMX
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
83619	TORRENTE	SANTIAGO SEGURA
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISIÓN
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX R.)	ENIGMA
80125	MORTAL KOMBAT	FILM
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
83858	ALIVE	SONIQUE
83653	ALL THE THINGS SHE SAID	TATU
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
83661	AXEL F 2003	DJ MURPHY BROWN
82190	BETIS	HIMNO OFICIAL
83477	VALENCIA	HIMNO OFICIAL
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISIÓN
83814	SATISFACTION	BENNY BENASSI
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
80111	SWEET CHILD OF MINE	GUNS AND ROSES
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	E. RAMAZZOTTI
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
83883	FRAGGLE ROCK	TELEVISION
83649	BUSINESS	EMINEM
80139	ANOTHER ONE BITES THE DUST	QUEEN
82886	NI MÁS, NI MENOS	LOS CHICHOS
83908	RIGHT THURR	CHINGY
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
80478	CRAZY	AEROSMITH
83666	HOLLYWOOD	MADONNA
80051	TOP GUN	FILM

TOPGUN cod TOP — MOBILERC cod RC — MCQUAID cod MC — MOBOWLING cod BOWLING





XMEN2 cod XMEN



¡¡NUEVO EN ESPAÑA!! MEGA JUEGOS móviles

ENVIA MGJ14 UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL MEGAJUEGO AL 7808

ELDER SCROLLS cod ELDER — BLACKJACK cod BLACK — ITALIANJOB cod JOB — WILD8BALL cod WILD

SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOS@MOVILGALAXY.COM

JUEGOS JAVA PARA MOVILES

LOS JUEGOS INTERACTIVOS CON MÁS EXITO EN EL MERCADO INTERNACIONAL



LLAMA AL 806 52 61 43 / o envía un sms con el texto> MJ8 ▶7494

si dudas estamos en JUEGOS@MOVILGALAXY.COM

MOVIL STATION

¡¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!





ENVÍA JJ29 SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DE TU JUEGO AL



O LLAMA AL 806 52 60 38

Si dudas estamos en juegos@movilgalaxy.com

Fondos en color para tu movil

envia **MG29** + un espacio y el codigo de tu fotofondo al **7494**

O LLAMA AL 806 52 60 58

cine, coches, viajes, animales, deportes...

ANIMACIONES

36448	35449	35497	35433	35482	35935	36027	35208	35936							
35440	35937	36232	35427	36487	35546	35489	35542	35028	35365	35498	35059	35493	36034	35437	
35438	35485	35501	35453	35492	35252	35499	35446	36213	45007	45037	45015	45009	PERRO	ANIMA109	
35479	35494	35518	35994	36155	36036	35955	35503	35460	36281	35477	35212	35418	36094	35521	ANIMA108
35541	35520	35502	35476	35487	35425	35980	35429	35945	44021	44019	44009	44008	44001	ANIMA111	

45007: 2 llamadas perdidas de Bin Laden — Llamar
45037: 1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
45015: 3 llamadas perdidas estamos buscándolas — Encontrar
45009: 1 llamada perdida de tu amante — Llamar
35945: LOVE
44021: NO TE FUMES LA TARJETA SIM
44019: TENER SEXO CONMIGO MATA DE PLACER
44009: MORIR PUEDE MATAR
44008: TIRAR EL MÓVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO
44001: FUMAR LA ANTENA DE UN MÓVIL TE PUEDE MATAR

LOGOS TONOS

CONSÍGUELOS CON SÓLO 1 MENSAJE

ENVIA **MM13** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL **7494**

O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 61 33 — EJ: MM13 0412 SIEMENS

¡¡SI NO ENCUENTRAS EL TONO QUE ESTÁS BUSCANDO ENVIA MM13 SEGUIDO DE ESPACIO Y UNA PALABRA DE BÚSQUEDA AL 7494

TOP 20

51111	PULP FICTION THEME	55025	PARTIDO POPULAR HIMNO	60399	PARANOID BLACK SABBATH
54391	SON DE AMORES ANDYLUCAS	59468	WITHOUT ME EMINEM	54383	FIESTA DEL BARRIO DJ MENDEZ
55058	CARA AL SOL HIMNO	60013	NUMBER OF THE BEAST IRONMAIDEN	64099	CANT HOLD US DOWN C. AGUILERA
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ	54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA	60620	INTUITION JEWEL
59743	WHERE IS THE LOVE BLACK EYED	60015	ENTER SANDMAN METALLICA	71035	DRAGON BALL MANGA
54353	PAPI CHULO EL CHOMBO	51036	TITANIC CINE	60587	MOBSCENE MARILYN MANSON
55011	HIMNO DE ESPA A HIMNOS	54402	ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL	54379	MARIPOSA TRAICIONERA MANA
62073	SHIN CHAN TV	72191	MORTAL KOMBAT... SYNDROME	72216	LIKE A PRAYER MADHOUSE
54394	NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ	53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC	71061	SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO	53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52	64097	NEVER LEAVE YOU LUMIDEE
54388	LA MADRE DE JOSE CANTO LOCO	60045	SATISFACTION ROLLING STONES	60593	FAINT LINKING PARK
62096	LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE	68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN	56000	LA ABEJA MAYA INFANTIL
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS	53199	ON THE MOVE BARTHEZ	60356	NOT GONNA GET US TATU
62023	SIMPSONS TV	53262	SUBURBAN TRAIN DJ TIESTO	59605	FEEL ROBBIE WILLIAMS
68002	CANT DEL BARCA HIMNO	64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X	60556	FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
68014	HALA MADRID HIMNO	60078	MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD	54332	DEVUELVEME LA VIDA MIGUEL NANDEZ
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE	53252	INSOMNIA FAITHLESS	54313	TRAGEDIA MARC ANTHONY
59608	8 MILE EMINEM	54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES	53371	SATISFACTION BENNY BENASSI
62050	LOS MUNSTERS TV	62000	BENNY HILL TV	54300	NO SOY UN SUPERMAN D. BUSTAMANTE
54387	LOCA MALENA GRACIA	68010	HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO	71011	HEAD CHA LA DRAGON BALL Z
59709	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT.	53014	ECUADOR SASH	60000	BACK IN BLACK ACDC
51005	EL EXORCISTA CINE	53341	TU ES FOUTU INGRID	59681	21 QUESTIONS 50 CENT
54368	BYE BYE DAVID CIVERA	60004	HIGHWAY TO HELL ACDC	54380	HIPNOTIZADAS LUNAE
62027	FRAGGLE ROCK TV	53257	NEVER AGAIN MILK INC	59620	DY NA MI TEE MISS DYNAMITE
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE	61012	BREATHE PRODIGY	53051	RYTHM IS A DANCER SNAP
62039	RASCA Y PICA TV	54355	JALEO RICKY MARTIN	71021	ITOOSHI HITO NO TAME... FUSHIGI YUUGI
57005	TARZAN GRITO	54361	ES UNA LATA EL TRABAJAR H GLAM	59480	THANK YOU STAN DIDO
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO	54257	CUANDO TU VAS CHENDA	59616	SING FOR THE MOMENT EMINEM
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO	54133	SUFRE MAMON HOMBRES G	53223	PLAYED A LIVE SAFRI DUO
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO	61018	ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE	51016	JAMES BOND CINE
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD	53238	SPACE MELODIE LUNA PARK	54237	VIDA GISELA
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY	65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA	54398	TE NECESITO LUIS MIGUEL
51021	LA PANTERA ROSA CINE	54291	DIGALE DAVID BISBAL	50021	MAS QUE NADA BRAZIL66
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO	60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI	51013	INDIANA JONES CINE
59626	IN DA CLUB 50 CENT	59727	DONT PUSH ME 50 CENT	60616	GOLDEN PATH CHEMICAL BROTHERS
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE	60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU	60523	CRAWLIN LINKIN PARK
53237	UNIVERSE CHASIS	53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR	59559	CLEANIN OUT MY CLOSET EMINEM
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO	61048	HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BR.	72157	BEFORE YOU LEAVE PEPE DE LUXE
60238	NOTHING ELSE MATTERS METALLICA	54369	PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA	53354	MOVE YOUR FEET JUNIOR SENIOR
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE	54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL	59742	MISS INDEPENDENT KELLY CLARKSON
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS	65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR	54372	20 MARIPOSAS ANA TORROJA
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO	54290	2 HOMBRES Y 1 DESTINO D. BUSTA	54247	SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO
55022	ELS SEGADORS HIMNO	64047	METAL GEAR SOLID VIDEO	62036	ILL BE THERE FOR YOU FRIENDS
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN	55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO	64056	EYES ON ME FINAL FANTASY VIII
54274	HASTA QUE EL... MAGO DE OZ	59143	EVERY BREATH YOU TAKE POLICE	64118	CARNIVAL GIRL TEXAS
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE	68003	HIMNO DEL BETIS HIMNO	51105	CANCION DEL MARIACHI A. BANDERAS
59741	WHITE FLAG DIDO	53225	OUT OF GRACE ANGLIA	54222	AVE MARIA DAVID BISBAL
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE	62067	CHIHUAHUA COCACOLA	71022	TOKIMEKI NO DOUKASEN FUSHIGI YUUGI
54275	ME MUERO X CONOCERTE A. UBAGO	71027	CHANGE THE WORLD INUYASHA	54400	TANTO LA QUERIA ANDY Y LUCAS
62005	COCHE FANTASTICO TV	54395	LOS SERRANO FRAN PEREA	51063	PRETTY WOMAN CINE
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO	59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE	53220	MOI...LOLITA ALIZEE
60611	GOING UNDER EVANESCENCE	51092	HARRY POTTERTHEME CINE	62032	COCA COLA TV
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN	61005	OXYGEN JEAN MICHEL JARRE	51126	UNCHAINED MELODY GHOST
59604	LOSE YOURSELF EMINEM	60617	AISHA OUTLANDISH	71048	TOKI NI AI WA SHOUJO KAKUMEI UTENA
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO	54396	20 DE ENERO LA OREJA VAN GOGH	53361	SUNLIGHT DJ SAMMY
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN	68020	HIMNO DEL ZARAGOZA CF HIMNO	54337	SO PAYASO EXTREMODURO
62007	EL EQUIPO A TV	53363	EMOTION DJ ROSS	54360	QUE CORRA EL AIRE MANU CARRASCO
62029	VERANO AZUL TV	54208	CORAZON INDOMABLE CAMELA	66059	KILLING ME SOFTLY ROBERTA FLACK
59706	GET BUSY SEAN PAUL	59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND	59705	IN TANGO IN GRID
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL	54401	YING YANG JARABE DE PALO	62009	EXPEDIENTE X TV
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL	59710	HOLLYWOOD MADONNA	54304	EL QUE QUIERA ENTENDER...MAGO DE OZ
51087	TERMINATOR CINE	51131	CONCERNING HOBBITS SR ANILLOS	60618	EAT YOU ALIVE LIMP BIZKIT
51075	GLADIATOR CINE	51158	ROCKY CINE	54386	AS DE CORAZONES RAUL
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO	62043	SOUTHPARK TV	64038	STREET FIGHTER 2 VIDEO
54323	DIME BETH	60614	NUMB LINKING PARK	51033	STAR WARS CINE
54231	A DIOS LE PIDO JUANES	54381	HOY NO TE ESCAPARAS HOMBRES G	60023	STAIRWAY TO HEAVEN LED ZEPPELIN
54289	MIENTEME DAVID BISBAL	71015	ZANKOKU NA TENSHI... EVANGELION	59707	ROCK YOUR BODY JUSTIN TIMBERLAKE
62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE	51008	EL PADRINO CINE	64118	CARNIVAL GIRL TEXAS
53362	GIULIA DJ LASHA	54316	NO ME LLAMES ILUSO CABRA MEC.	64117	BAD DAY REM
60012	SWEET CHILD OF MINE GUNSNROSES	54310	MORENITA UPA DANCE	64116	RIGHT THURR CHINGY
51113	MAY IT BE SR DE LOS ANILLOS	59699	UN EMOZIONE PER SEMPRE EROS R.	64115	SILENCE IS EASY STARSAILOR
54326	SAMBAME UPA DANCE	51127	LA VIDA ES BELLA CINE	54402	ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC	66100	SAN FRANCISCO SCOTT MCKENZIE	54401	YING YANG JARABE DE PALO
54272	DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ	54393	OJU LAS NI AS	54400	TANTO LA QUERIA ANDY Y LUCAS
62065	MTV ANUNCIO	59599	JENNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ	54399	GRITA VEGA
53221	INFECTED BARTHEZ	71017	THE GREAT WARRIOR FINAL FANTASY	54398	TE NECESITO LUIS MIGUEL
60118	IN THE END LINKING PARK	71031	SAKURA SAKU LOVE HINA	60631	WATERFALL STONE ROSES

NOVEDADES

50111	21083	01140	SHIN-CHAN 16222	01003
MARIA 20138	02279	09012	27000	30002
30008	21073	CENTRAL 18259	21012	30061
01160	NOKIA 19004	MATRIX 04012	03112	09302
02082	18260	03040	PFFT 01037	METALLICA 18341
27005	06417	03002	03520	Timofónica 17034
24005	02009	01211	11132	01018
03039	50101	007 04006	01002	01051
27013	DONT TOUCH 24072	03015	01035	Jódete 49082
22015	HELLO KITTY 06378	01007	03629	06049
11035	Miguel 20015	01039	Laura 20001	16143
01008	STAR WARS 04061	49384	21031	EMINEM 18250
03001	30040	24052	JUST DO IT 01216	06006
...hola guapo 30047	No a la GUERRA 30537	chocolate 01006	06004	03011
downloading... 12046	STAR WARS 04018	22070	TE QUIERO 02063	Smoke 01016
12025	U2 18077	Alberto 20006	ESPAÑA 29155	02018



¡TU FAMOSO FAVORITO EN TU MÓVIL!



envia **MP10** al **7494** y con el código tendrás tu foto



Silent Hill 3

Bailando sola en la oscuridad

Las películas de terror ya no me bastan. Me encanta sentir miedo, pero ha llegado la hora de ser el protagonista, así que enchufo el PC, apago la luz, subo el volumen de los altavoces y... ¡Eh! ¿Qué es esa sombra? Y esos gruñidos...

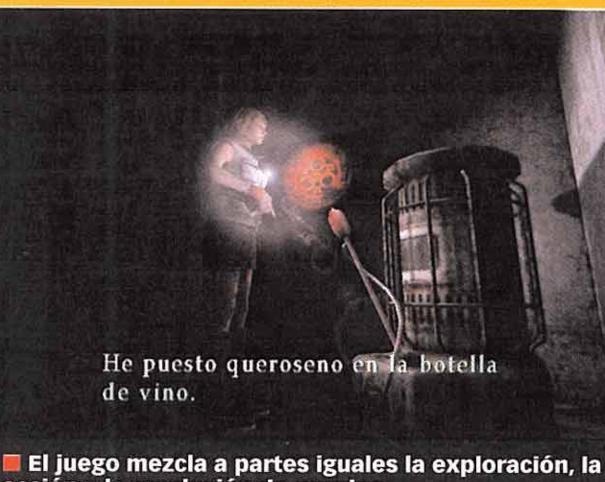


Aparecer en un parque de atracciones desierto donde todo está plagado de monstruos y los vagones de la montaña rusa tienen como misión acabar con nuestra vida no es muy alentador. Sobre todo si luego te despiertas y no sabes exactamente quién eres, y encima ves que los monstruos de tus pesadillas te han perseguido más allá de tu sueño aterrador... Así comienza «Silent Hill 3», tercera entrega de una de las sagas emblemáticas del género de los "survival".
Una eficaz mezcla de acción, aventura, puzzles y elementos terroríficos donde el principal objetivo es hacer que sintamos miedo, mucho miedo. Y desde luego, lo consigue, porque aunque sin cambios espectaculares en el planteamiento respecto a «Silent Hill 2», su predecesor, logra redondear todos los elementos ya conocidos para convertirse

La referencia

SILENT HILL 2

- **Esta nueva entrega tiene un ritmo de juego mejor planteado, aunque el guión es un poco más flojo que el de «Silent Hill 2».**
- **La atmósfera de terror es más intensa en «Silent Hill 3», y los monstruos dan más miedo.**
- **Técnicamente «Silent Hill 3» resulta muy superior a su antecesor.**



El juego mezcla a partes iguales la exploración, la acción y la resolución de puzzles.

Los monstruos presentes en el juego son enormes y aterradores, y parecen casi reales.



Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200 Ultra 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC, PS2** ▶Género: **Aventura / Survival Horror** ▶Idioma: **Castellano** (textos y manual) ▶Edad recomendada (PEGI): **18+** ▶Estudio: **Konami** ▶Compañía: **Konami** ▶Distribuidor: **Konami** ▶Número de DVDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* ▶Página Web: ***www.konami-europe.com/silenthill3/*** Página de excelente presentación pero contenidos escasos, con sinopsis, capturas, personajes y algunos monstruos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de protagonistas: **1 (Heather)** ▶Número de escenarios distintos: **11 (sin incluir las versiones "oscuras" de todos ellos)** ▶Número de finales: **3** ▶Tipos de enemigos: **11 diferentes (incluyendo los jefes finales)** ▶Número de armas: **8** ▶Modos de juego: **1** ▶Niveles de dificultad: **6 (tres de dureza de los monstruos combinables con tres para la dificultad de puzzles)** ▶Secretos: **armas (5), vestimentas (14).**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **4,7 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce3 Ti/Radeon 8500 32 MB VRAM**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco Duro: **5,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Conexión: **No requiere.**





Todo el juego se desarrolla en una atmosfera irreal, en escenarios sacados de lugares comunes de la literatura y el cine de terror.



Hay ocho tipos de armas disponibles, desde una escopeta a una katana.



La acción se muestra mediante unos planos que aumentan la tensión.

Acción, puzzles y exploración





LA ACCIÓN viene de la mano de los enormes monstruos que pueblan los escenarios del juego. Nos obligan a utilizar las armas con cierta frecuencia, aunque no siempre es posible, ya que la munición es limitada.

LOS PUZZLES exigen grandes dotes de deducción. Solo hay cinco a lo largo de todo el juego, y según el nivel de dificultad que elijamos al comienzo se complican más o menos. En el nivel de dificultad más alto podemos tardar horas en resolver uno.

LA EXPLORACIÓN es imprescindible, ya que para acceder a nuevas zonas debemos encontrar ciertos objetos y colocarlos en el lugar adecuado. En muchos casos encontramos zonas donde nos dan a elegir entre dos opciones para poder continuar con la aventura.

LOGRA TRANSMITIR UNA SENSACIÓN DE AUTÉNTICO TERROR AL JUGADOR, GRACIAS A SU INCREÍBLE AMBIENTACIÓN, APOYADA EN UNOS EXCELENTES APARTADOS GRÁFICO Y SONORO

en el mejor juego de terror disponible para compatibles. Veamos cómo.

El peor de los miedos

En Konami saben que, al contrario de otros "survival horror" como «Resident Evil» o «Alone in the Dark», la clave de los "Silent Hill" está en descolocar al jugador, en ofrecerle una historia surrealista plagada de cabos sueltos donde la intención, conseguida plenamente, es hacer que nuestra propia imaginación nos atemorice mediante el miedo a lo desconocido. Es el llamado "terror psicológico": ya no es solamente lo que vemos (que monstruos los hay, y muy grandes), sino aquello que presentimos, exista o no. Recorrer pasadizos con una linterna mientras escuchamos aullidos sin saber muy bien lo que vamos a encontrar a cada paso, abrir un armario temiendo lo peor…

Las novedades

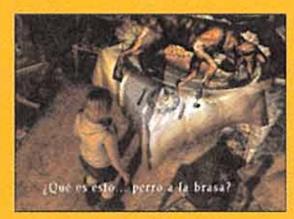
Aunque «Silent Hill 3» mantiene las trazas de historia enloquecida y paranoica de su antecesor y la misma perspectiva en tercera persona (con estupendo uso del "travelling" y los ángulos de cámara), el ritmo de juego ha ganado enteros gracias al diseño de los escenarios. En esta tercera parte casi todos los escenarios son interiores y están perfectamente enlazados: pasamos de un parque de atracciones a un centro comercial, un bloque de apartamentos, una estación de metro y unas cloacas, hasta llegar a la misteriosa ciudad que sirve de nexo común en la serie, pero todo ello sin fases de "vagabundeo" por exteriores.

¡Qué ambientación!

Pero lo más interesante del juego es la genial y truculenta ambientación, sus- ▶▶

Detalles macabros

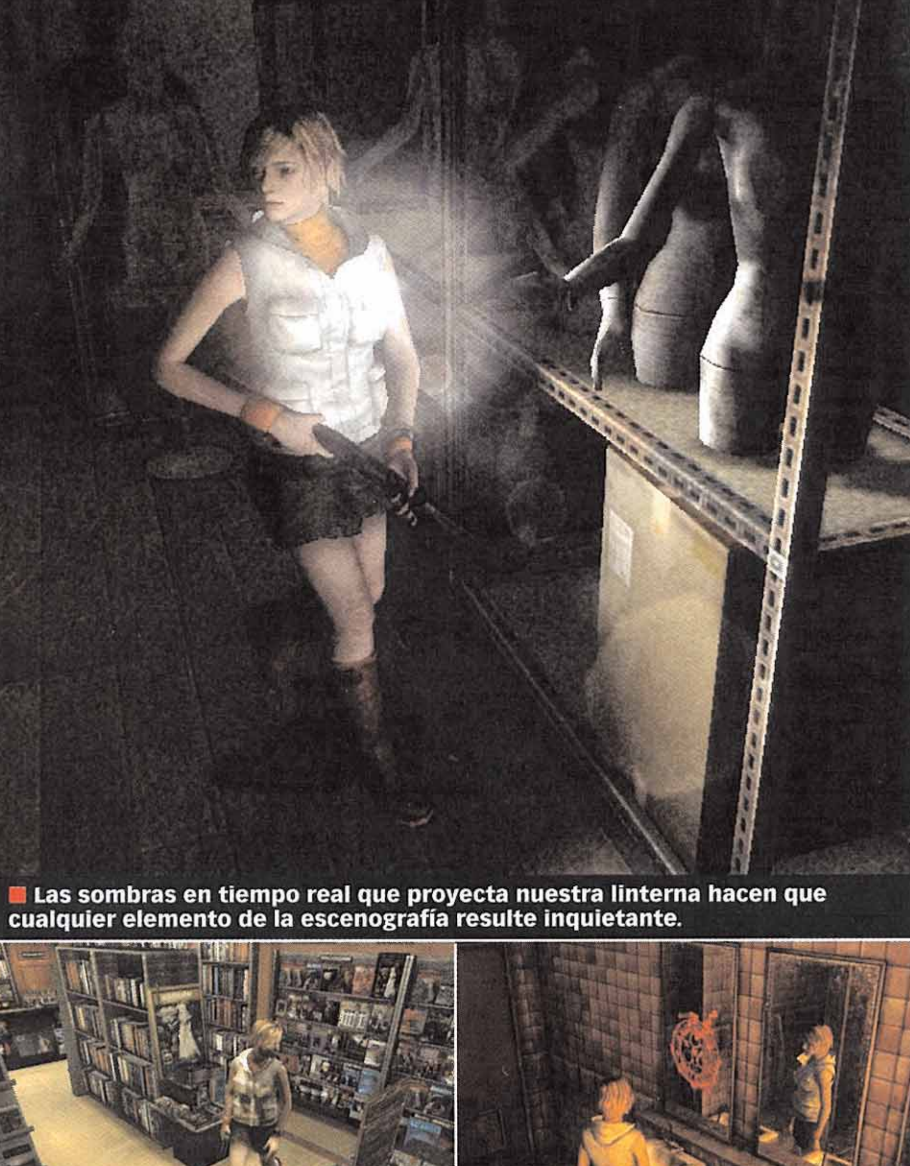




UN PERRO A LA BRASA es uno de los "deliciosos" platos que encontramos en un restaurante en ruinas. Lo que se oculta en su interior tendréis que descubrirlo jugando a este título que, como es evidente, está pensado para adultos.

LOS CADÁVERES de gente desconocida, presumiblemente asesinada por los monstruos, aparecen por todas partes. Se puede cambiar el color de la sangre en el juego, pero la verdad es que pierde parte de su gracia.

LA SANGRE POR LAS PAREDES de gran cantidad de habitaciones hace pensar que no estamos solos. Su gran apartado gráfico hace que todos los elementos de escenografía "gore" resulten "demasiado" reales... ¡Uff!



Las sombras en tiempo real que proyecta nuestra linterna hacen que cualquier elemento de la escenografía resulte inquietante.



El juego transcurre entre dos mundos distintos.



Se han incluido numerosos guiños a los «Silent Hill» anteriores.

tentada en unos gráficos para caerse de espaldas. «Silent Hill 3» representa la culminación del arte del claroscuro, con un dominio absoluto de los juegos de luces y sombras que se prestan a la alucinación y que dejan cancha para el susto en el lugar más insospechado, creando un estado de tensión continua en el sufrido jugador.

Para conseguirlo, se explota totalmente la potencia de las tarjetas aceleradoras, ofreciendo sombreado al píxel, niebla volumétrica y texturas de tamaño descomunal increíblemente inquietates. Los escenarios, sólidos y perfectamente detallados, ofrecen una mezcla entre ambiente onírico y realidad que permiten que el jugador se sumerja en la ominosa historia. Una historia que se va desgranando mediante pistas en forma de textos, puzzles y escenas cinemáticas de una altísima calidad técnica.

Para culminar, un apartado sonoro de esos que incitan a colocar los altavoces a toda potencia, apagar la luz y disponerse a sufrir con una música inquietante, gemidos, gritos y golpes de efecto constantes.

TÉCNICAMENTE NO TIENE RIVAL EN SU GÉNERO, PERO EXIGE DISPONER DE UN EQUIPO MUY POTENTE PARA PODER SACARLE TODO EL PARTIDO

Eso sí, luego nos encontramos conque para disfrutarlo se necesita un equipo muy, muy potente y una buena tarjeta aceleradora que permita sacarle partido a todas las opciones gráficas. Junto a esto, seguimos sin explicarnos por qué Konami se limita a traducir los textos en pantalla dejando las voces en inglés después de prestar tanto detalle a la ambientación del juego.

En cualquier caso, las enormes exigencias técnicas que requiere este juego, no impiden proclamar a «Silent Hill 3» como la mejor opción dentro de su género, imprescindible para los amantes de las emociones fuertes, del terror, del gore y de los sustos detrás de cada esquina. Corazones delicados y almas sensibles: mejor abstenerse.

M.J.C.

Toma nota

Terroríficamente bueno, aunque muy exigente en los requisitos.

LO BUENO:
- Literalmente, da miedo.
- El apartado gráfico es el mejor visto en cualquier aventura.
- El sonido es excelente.

LO MALO:
- Los requerimientos técnicos son muy elevados.
- El guión está ligeramente por debajo de la entrega anterior.
- No está doblado al castellano.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
89	NO TIENE

ALTERNATIVAS

THE LONGEST JOURNEY
Una de las mejores aventuras de todos los tiempos, aunque más fantástica que terrorífica.
▶Comentado en MM 72 ▶Puntuación: 90

PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
El nuevo referente dentro de las aventuras de acción.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 95

Need for Speed Underground

¡Pisa a fondo!

El olor a gasolina y goma quemada cubren la ciudad, mientras unos duermen, otros aprovechan las calles para correr en el campeonato ilegal de carreras callejeras. Ha llegado el momento de demostrar quién es el mejor piloto.

Desde hace ya algunos años, la moda del "Tunning" se impuso a la hora de personalizar los coches en EE.UU. Ahora, esta moda ha entrado con fuerza en el mercado Europeo, y su efecto se hace sentir hasta en este nueva entrega de la popular serie «Need for Speed» en la que la velocidad y espectacularidad de los coches juegan un papel fundamental a lo largo de todo el juego.

La fábrica de sueños

«NFS Underground» nos ofrece un enorme catálogo de opciones a la hora de "tunear" nuestro coche. Desde las ruedas, hasta la carrocería, pasando por accesorios tan dispares como las luces de neón en los bajos, pegatinas, lunas tintadas, alerones y spoilers de todo tipo o faldones. Es posible incluso cambiar casi por entero las prestaciones del vehículo con los múltiples "Kits" de recambios que, a medida que avancemos, estarán a nuestra disposición.



Además, y gracias a que EA cuenta con las licencias de las marcas necesarias, podemos disfrutar de algunos de los turismos actuales más conocidos, como pueden ser los Peugeot 206, Volkswagen Golf, Ford Focus, Honda Civic, y así hasta 20 turismos diferentes.

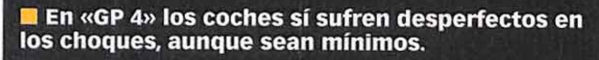
Luces nocturnas

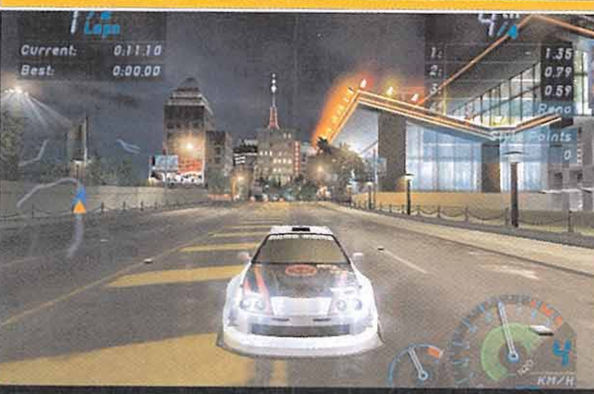
Prácticamente todas las carreras se desarrollan en el transcurso de la noche a través de las calles de una gran ciudad, con lo que, no sólo nos tendremos que preocuparnos por ganar, sino también de esquivar el trafico rodado de la ciudad.

La referencia

GRAND PRIX 4

- **En «GP 4» los coches sí sufren desperfectos en los choques, aunque sean mínimos.**
- **El número de cámaras disponibles en «GP 4»es mayor, incluida una vista desde el interior.**
- **Todos los vehículos que aparecen en «NFS Underground» son totalmente modificables.**





El catálogo de opciones disponibles de "Tunning" es realmente enorme.

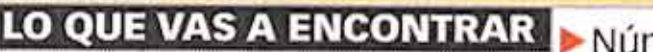
Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **AMD Athlon a 2.2 GHz** RAM:**512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4800 128 MB** Conexión: **ADSL**

3+

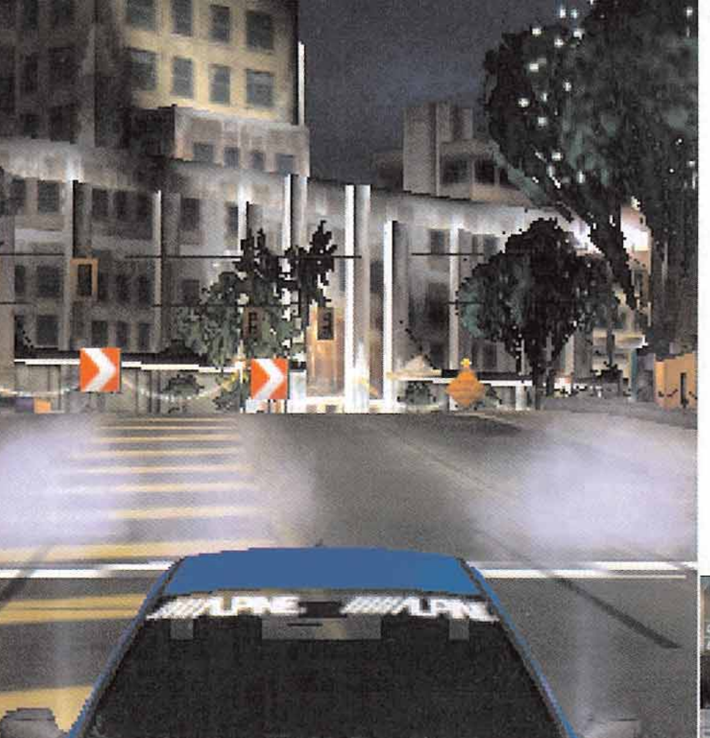
FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, XBOX,GB** Género: **Velocidad** Idioma: **Castellano** (texto, voces y manual) Edad recomendada (PEGI): **3+** Estudio: **Electronic Arts** Distribuidor: **EA Games** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **5 Diciembre 2003** PVP recomendado: **47,95 euros** *(7978 ptas.)* Página Web: **www.espana.ea.com** Página oficial con información de juegos, imágenes, trucos y soporte técnico.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de coches: **20** Número de marcas: **12** Editor de niveles: **No** Multijugador: **Sí** Número de jugadores: **Hasta 4** Opciones de conexión: **Red local, Internet**



LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 700 MHz** RAM: **256 MB** Disco duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **56 KBps**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 1,2 GHz** RAM: **512 MB** Disco duro: **2 GB** Tarjeta 3d: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexion: **ADSL**



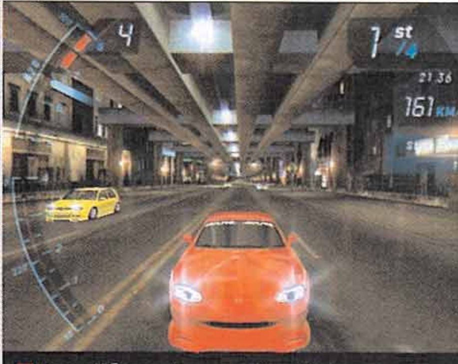
Ganar no lo es todo

EL ESTILO de conducción es también muy importante a la hora de conseguir puntos adicionales, que nos serán muy útiles después de las carreras para mejorar las especificaciones y características de nuestros vehículos. Realizar una conducción controlada y movimientos especiales como derrapes o ponerse a rueda del de delante, son buenos ejemplos.

GANAR DINERO en las carreras es lo más importante para poder realizar el mejor "Tunning" en nuestro vehículo. La mejor forma de ganar dinero rápido es apostando el máximo en cada competición, aunque es bastante arriesgado. Después de cada carrera pásate por el taller a modificar en lo que puedas la estética de tu vehículo, aunque sólo sea cambiando su color.



En los saltos la imagen se ralentiza de manera espectacular.



Los diferentes modos de juego añaden variedad y rejugabilidad.



La ambientación urbana resulta a veces algo monótona.



Los puntos de vista son escasos pero están muy bien escogidos.

LA POSIBILIDAD DE PERSONALIZAR TU COCHE TOTALMENTE ES UNO DE LOS MAYORES ATRACTIVOS DE «NFS UNDERGROUND»

Técnicamente «NFS Underground» posee un acabado más que notable en el que destacan aspectos como los efectos de luces en la calzada, los espectaculares reflejos de los edificios en los coches o la impresionante sensación de velocidad que produce el conducir a más de 250 Km/h. Igualmente, también resulta muy interesante el alto nivel de la inteligencia artificial de los rivales, capaces de realizar las maniobras más arriesgadas con un comportamiento totalmente realista.

El juego no está, por supuesto, libre de defectos, como la escasez de circuitos o la imposibilidad de que los coches sufran desperfectos en los accidentes, pero estos son en realidad problemas menores que no consiguen ensombrecer ni la diversión ni la gran adicción que produce este juego, digna continuación de una de las mejores series de juegos de velocidad.

J.F.G.

ALTERNATIVAS

NASCAR THUNDER 2003
Otro juego de carreras, pero que transcurre en circuitos y con vehículos "legales".
▶Comentado en MM 99 ▶Puntuación: 86

MIDNIGHT CLUB II
Su ambientación es muy similar, pero está más limitado a la hora de personalizar los turismos.
▶Comentado en MM 104 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Estupendo juego de carreras con múltiples posibilidades

LO BUENO:
- La cantidad de modificaciones que se pueden realizar.
- La gran sensación de velocidad.
- Poder conducir vehículos reales de marcas conocidas.

LO MALO:
- Los requisitos mínimos son altos.
- La falta de escenarios distintos.
- La dificultad de algunas carreras es excesiva.

MODO INDIVIDUAL
88

MODO MULTIJUGADOR
85

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

La posibilidad de hacer **"Tunning" es un punto fuerte del juego**

SOLO:
Lo mejor: Cambiar por completo tu vehículo.
Lo peor: Hay que avanzar mucho en el juego para abrir todos los Kits.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder lucir tu mejor coche por Internet.
Lo peor: El número máximo de jugadores debería ser más alto.



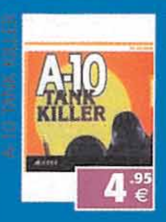
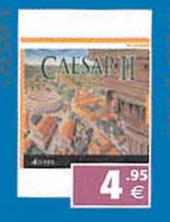
PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.

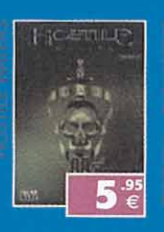


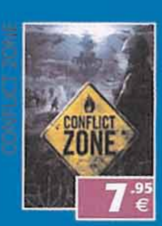
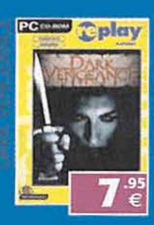
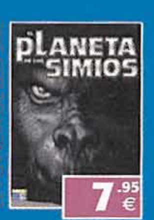






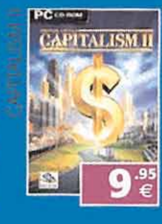
















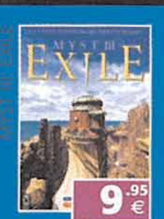




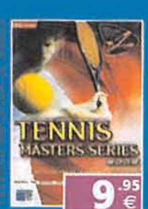
OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS

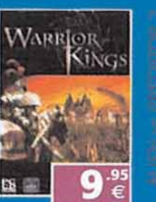




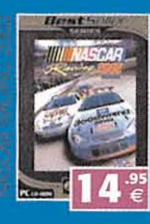































pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de diciembre.
Impuestos incluidos

NBA Live 2004

A sudar la camiseta

Nunca se había producido en esta serie un salto tan grande en realismo, jugabilidad e IA, así que abróchate las zapatillas y pon a punto tu gamepad porque tendrás que sacar tu mejor baloncesto para lograr el anillo.

Desde sus inicios la serie «NBA Live» ha sido el máximo exponente de la simulación deportiva, todas sus entregas han destilado la enorme afición de sus responsables al mejor baloncesto del mundo. La entrega anterior nos deslumbró con gráficos y animaciones tan perfectos que ya no merecía la pena seguir potenciando estas facetas, así que en «NBA Live 2004» todos los esfuerzos se han dirigido a lograr un realismo sin precedentes.

Todos juegan

Lo que en «FIFA 2004» se denomina sistema de juego "Off The Ball" en «NBA Live 2004» se ha bautizado como "10-Man Freestyle", un complejo motor de IA que genera un comportamiento individual para cada uno de los 10 jugadores sobre la cancha, que reaccionan de forma singular a la actitud de juego. Si estamos en ataque,

La referencia

FIFA 2004

- **Los dos disponen de un complejo sistema de IA con juego sin el balón.**
- **Ambos tienen enormes bases de datos con licencias oficiales y jugadores fielmente recreados.**
- **Dentro del máximo nivel, las animaciones de «NBA Live 2004» son más espectaculares.**



Hay muchas formas de entrar a canasta, a cual más espectacular y efectiva.



La física del balón es tan real que a veces rebota en la parte superior del tablero.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2700+** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce FX 5900** Conexión: **Cable 1Mb**

3+

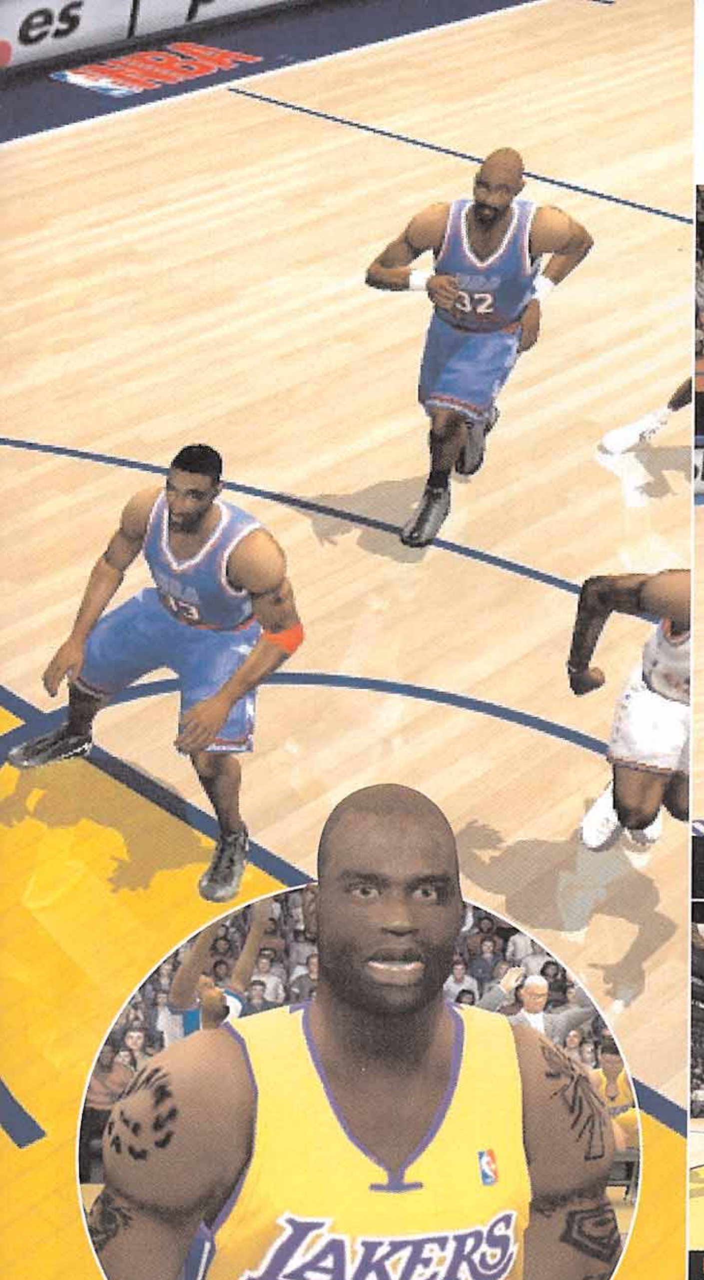
FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2, Xbox, GameCube** Género: **Deportivo** Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) Edad Recomendada (PEGI): **3+** Estudio: **EA Sports** Editor: **Electronic Arts** Distribuidor: **Electronic Arts** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP: **44,95 euros** *(7.487 Ptas)* Página web: **easports.com/games/nbalive2004/pccd.jsp** En inglés, con tutoriales para aprender el sistema "Freestyle", foros, encuestas y diverso material.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Modos de juego: **6** Número de equipos: **Todos los oficiales de la NBA y la selección española, con las plantillas actualizadas al 9 de octubre.** Número de niveles de dificultad: **4 (novato, principiante, all-star, superstar)** Editor: **Sí, de habilidades y aspecto físico de los jugadores.** Multijugador: **Sí.** Modos multijugador: **Partidos exhibición y uno contra uno.** Opciones de conexión: **Internet, IP directa.**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 800 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **500 MB** Tarjeta 3D: **Sí, 16 MB DirectX 8.1** Módem: **56k.**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **AMD Athlon o Pentium 4 a 1.4 GHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **1 GB** Tarjeta 3D: **GeForce FX 5900** Módem: **ADSL o cable.**



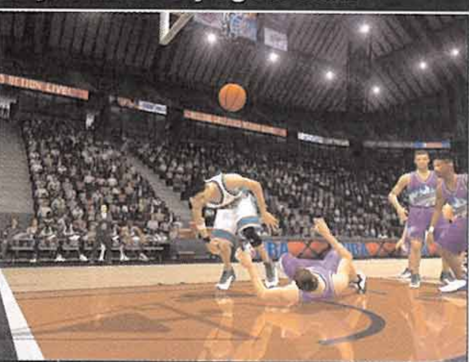




En todo momento los jugadores reaccionan de forma individual según la posición del balón y de su par; la inmersión y realismo de juego es total.



Las repeticiones instantáneas llevan la espectacularidad al séptimo cielo.



Tras un salto o un encontronazo el jugador cae o se queda tocado.

Marketing mundial





LA SELECCIÓN ESPAÑOLA está presente entre las plantillas disponibles. Eso sí, exceptuando los jugadores NBA (Pau Gasol y Raúl López), las habilidades de los jugadores españoles están muy por debajo de la realidad. ¿Será como venganza porque les ganamos en el Mundial FIBA?

EL MARKETING cala hondo en la NBA y eso se nota en la presencia de la tienda virtual, donde podremos canjear los puntos logrados por las victorias por nuevas zapatillas deportivas, camisetas clásicas, cintas para el pelo, etc.

EL MODO DINASTÍA se convierte en todo un juego de gestión deportiva, pues nos da el control total de la franquicia. Seguir a los agentes libres para hacer un buen fichaje y decidir los métodos de entrenamiento son sólo algunas de las opciones.

EL NUEVO MOTOR DE IA GENERA UN COMPORTAMIENTO INDIVIDUAL PARA CADA UNO DE LOS 10 JUGADORES SOBRE LA CANCHA, QUE REACCIONAN DE FORMA INDEPENDIENTE

nuestros jugadores pedirán el balón, cruzarán la zona, lucharán por zafarse de su defensor o saldrán para hacernos un bloqueo, siempre leyendo la defensa rival y buscando posiciones de tiro. Mientras, la IA defensiva buscará anticiparse a los pases, los jugadores explotarán la defensa zonal ocupando espacios, los marcajes individuales son pegajosos al límite, el rebote se cierra y los dos contra uno son asfixiantes. Basta proteger el balón con el base durante unos segundos para ver cómo cada jugador cobra vida propia, hasta el punto que se pueden comparar a los personajes de un RPG, lo que eleva la experiencia de juego a un nivel increíble porque ahora hay que "leer" la defensa rival y tener visión de juego.

El notable aumento de la profundidad y realismo logrado por el sistema "10-Man Freestyle" ha obligado a optimizar el sistema de control de juego, que ahora es mucho más rápido y preciso. Es fácil pasar al jugador deseado, pero olvidaros de que vaya a recibir de forma automática, la rapidez y fuerza en la pulsación del botón y la dirección inciden en el cálculo para realizar pases en picado, fuertes, cruzados o elevados, pero serán interceptados si no elegís el momento oportuno o se perderán por la banda si os pasáis de potencia.

Los tiros y entradas a canasta también destierran los cálculos automáticos y ahora el "tempo" de elevación y pulsación es decisivo para encestar. Es una bendición que se puedan efectuar escorzos en el aire o saltos hacia atrás para evitar tapones, mientras que la novedad de lanzar a una mano en parábola al estilo de la "bomba Navarro" es una gozada.

La física del balón botando y en el aire es inmejorable e incluso en CPU´s lentas ▶▶

Ganar o ganar

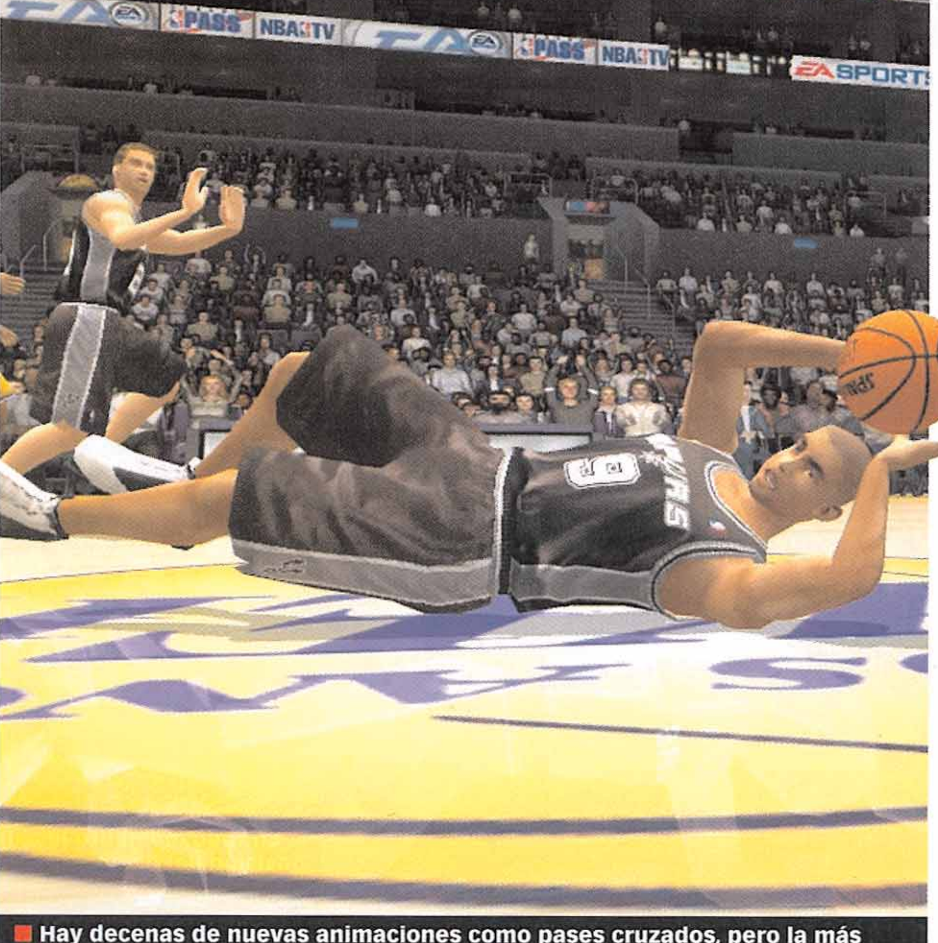




IN YOU FACE o lo que es lo mismo, "en tu cara". La segunda generación del control "Freestyle" permite realizar fácilmente fintas, amagos y toda clase de excelencias técnicas individuales para dejar con el molde al defensor.

LAS HABILIDADES se basan en la realidad y es importante conocerlas para explotar los puntos fuertes de cada jugador. Es indispensable pasar cientos de horas en los modos uno contra uno y el entrenamiento en solitario para mejorar los porcentajes de tiro y las entradas a canasta.

LOS DEFECTOS DE JUEGO que acarreaba la serie se han corregido: las faltas en ataque están más presentes, los tapones son realistas, hay que cazar los rebotes y los robos e intercepciones del balón se realizan con claridad meridiana.



Hay decenas de nuevas animaciones como pases cruzados, pero la más sorprendente es cuando los jugadores se tiran al suelo a por el balón.

no se produce ninguna ralentización en los tiros, mientras que los botes y corbatas en el aro son un tormento de realismo.

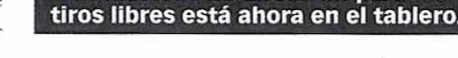
Derroche visual

A la vista de estas imágenes podéis juzgar por vosotros mismos que los gráficos han tocado techo, con un modelado de los jugadores alucinante, una aplicación de las texturas sublime y la excelsa definición que otorgan los filtrados anisotrópicos. Una novedad muy atractiva es la recreación de los graderíos de todas las canchas de la NBA, ya era hora de sentir el gusanillo de jugar en casa o a domicilio.

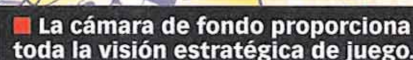
En las reviews de todas las entregas de la serie recordamos que siempre hemos criticado el exceso o defecto de los valores matemáticos del juego, es decir, porcentajes de acierto demasiados elevados, frecuencia de las faltas, número de robos muy bajo, etc. Pues bien, ahora tenemos la opción de configurar la escala porcentual de múltiples valores del juego y, según nuestra propia experiencia, tras jugar varios partidos es posible adaptar la simulación a nuestras preferencias. La complejidad de la IA, los pases y tiros sin rutinas predefinidas y la total libertad de juego elevan la dificultad incluso en los niveles básicos, pero por la longevidad de la serie resulta obvio que sus seguidores ya son expertos y disfrutarán de lo lindo con esta obra maestra de la simulación deportiva.

A.T.I





El medidor de dirección para los tiros libres está ahora en el tablero.



La cámara de fondo proporciona toda la visión estratégica de juego.

EXISTE LA OPCIÓN DE CONFIGURAR LA ESCALA PORCENTUAL DE MÚLTIPLES VALORES DEL JUEGO, COMO LOS PORCENTAJES DE TIRO

Toma nota

Por fin el espectáculo no está reñido con el realismo.

LO BUENO:
- Perfecto equilibrio entre juego en equipo y jugada individual.
- Gráficos, animaciones y puesta en escena excelentes.
- Valores porcentuales del juego configurables.

LO MALO:
- Algunas animaciones tienen defectos.
- Dificultad alta.

MODO INDIVIDUAL 92

MODO MULTIJUGADOR 93

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

A pesar de la IA, la competitividad del **multijugador es insuperable.**

SOLO:
Lo mejor: Jugar con las viejas glorias de los 70, 80 y 90.
Lo peor: Cuando pierdes de un punto.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Presumir de zapatillas nuevas de la tienda virtual.
Lo peor: Que te arrollen en el uno contra uno.

ALTERNATIVAS

Madden NFL 2004
La misma esencia del deporte como espectáculo total en otra obra maestra del género.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 92

NHL 2004
Otra disciplina deportiva en la que domina el juego en equipo y el contacto cuerpo a cuerpo.
▶Comentado en MM 105 ▶Puntuación: 88



The Simpsons: Hit & Run

¡Mmm... Simpsons!

Más que un éxito televisivo, "Los Simpson" hace tiempo que se convirtieron en un fenómeno social. ¿Quieres saber por qué?, pues métete con este juego en los zapatos de Homer y prepárate para decir "¡Ouch!" a base de bien.

Ya sea por falta de jugabilidad o por no saber capturar el espíritu de la serie, el caso es que los muchos juegos que han aparecido a la sombra de "Los Simpson" no han alcanzado un éxito comparable al de la legendaria serie de televisión. Con «Hit & Run», sin embargo, nos encontramos por primera vez con un juego que no sólo es escrupulosamente fiel a los personajes creados por Matt Groening, sino que además ofrece una gran jugabilidad, rápida y entretenida.

Más amarillos que nunca

En la línea de la famosa serie «GTA», en «Hit & Run» nuestra misión es controlar a un miembro de la familia Simpson mientras va recorriendo la ciudad de Springfield para realizar todo tipo de tareas, desde persecuciones a entregas, pasando por carreras o recogidas de objetos. Al igual que en el mencionado juego, contamos con total libertad para explorar las diferentes zonas de la ciudad y ocupar cualquier vehículo que se ponga en nuestro camino.

La jugabilidad es totalmente arcade, muy sencilla y sin ninguna pretensión de realismo, pero eso no sólo resulta muy divertido, sino que es perfecto para transmitir la sensación de "dibujo animado" que necesita el juego. Además, la sencillez del juego, que efectivamente hace que por momentos resulte algo repetitivo, se compensa más que de sobra con la abundancia y variedad de contenidos: siete grandes zonas de la ciudad, en cada una de las cuales al control de un Simpson dife-

La referencia

GTA VICE CITY

- **En ambos juegos se combina la conducción con la exploración de una ciudad.**
- **La ambientación de «Vice City» es mucho más seria y realista.**
- **La cantidad de personajes y vehículos de «Hit & Run» es comparable a la de «Vice City».**



Para hacer más interesante la jugabilidad el comportamiento de cada vehículo es diferente.

Infomanía



ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **128 MB, 512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **No aplicable.**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, PS2** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** (textos y voces) Edad recomendada (ADESE): **7+** Estudio: **Radical Entertainment** Compañía: **Vivendi Universal** Distribuidor: **Vivendi Universal** Número de CDs: **3** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **49.99 euros** *(8317 ptas.)* Página Web: **www.thesimpsons-hitandrun.com** Un divertido sitio, en castellano, con imágenes del juego, trailers y todo tipo de información.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de mapas: **7** Misiones disponibles: **56** Vehículos: **40** Editor de misiones: **No** Multijugador: **No** Modos multijugador: **No aplicable** Número de jugadores: **No aplicable** Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 700 MHz** RAM: **192 MB** Disco duro: **1,4 GB** Tarjeta 3D: **32 MB T&L** Módem: **No requiere**

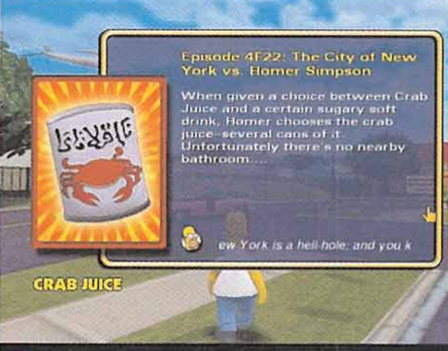
MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Disco duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Módem: **No requiere**



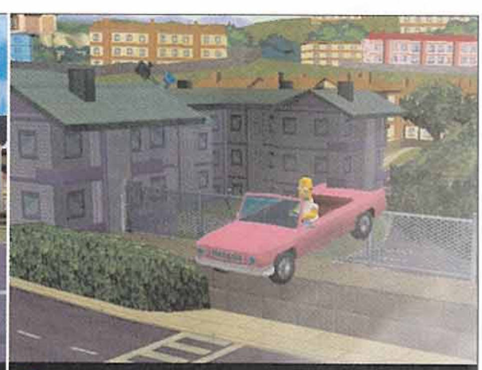
Smithers... ¿quién es este individuo?

LAS REFERENCIAS A LA SERIE televisiva son una constante a lo largo de todo el juego. No se trata sólo de que los modelos 3D de los personajes sean perfectos, ni de que sus voces sean las de los actores de doblaje de la serie original, sino también de que cada rincón de los diferentes mapas del juego está sacado de un capítulo u otro y es perfectamente reconocible.

LOS GUIÑOS a los aficionados más veteranos de "Los Simpson" también son una constante a lo largo del juego, aunque pueden ser algo más difíciles de detectar. Las misiones, los diálogos o incluso los propios los escenarios están llenos de momentos memorables extraídos de las catorce temporadas de la serie y harán las delicias de cualquier aficionado con buena memoria.



■ En el juego abundan las referencias a episodios clásicos de la serie.



■ El apartado gráfico del juego hace justicia a los dibujos de Groening.



■ El sistema de juego es muy sencillo, pero a la vez muy divertido.



■ En algunos momentos el control de la cámara puede resultar engorroso.

EL DELIRANTE UNIVERSO DE "LOS SIMPSON" SE COMBINA A LA PERFECCIÓN CON UNA DIVERTIDA Y VARIADA JUGABILIDAD ARCADE

rente, nos encontraremos con siete misiones principales, varias pruebas secretas, objetos escondidos, carreras, bonus, coches extra, etc... contenido más que suficiente, en fin, para satisfacer al jugador más empedernido y exigente.

Otro aspecto interesante del juego es su cuidada realización técnica. Tanto su motor gráfico como su apartado sonoro rayan a un nivel excelente, el primero porque ofrece una perfecta reproducción 3D del universo de "Los Simpsons" y el segundo porque tanto la banda sonora como las voces de todos los personajes son las mismas que las de la serie original y esto, combinado con unos escenarios literalmente repletos de guiños y referencias a momentos clásicos de la serie televisiva, hacen de éste uno de los juegos más divertidos actualmente en el mercado.

Por supuesto no todo son luces en «Hit & Run», y entre las principales sombras destacan la mencionada sencillez del sistema de juego y, sobre todo, los problemas con el control debidos a la dificultad para controlar las cámaras con corrección. Pero aun así, si te gusta el universo de "Los Simpson" (no creáis, hay gente a la que no) y tienes ganas de pasar un buen rato con un juego divertido y muy completo, ésta es una de las mejores opciones que puedes encontrar hoy por hoy en las tiendas de juegos.

J.P.V.

■ **ALTERNATIVAS**

Starsky & Hutch
Si te gusta la combinación de acción y velocidad aquí tienes otro juego inspirado en una serie televisiva.
▶Comentado en MM 103 ▶Puntuación: 89

Worms 3D
Si lo que quieres es reírte, no vas a encontrar muchos juegos más divertidos que los de la clásica serie.
▶Comentado en MM 107 ▶Puntuación: 75

Toma nota

Un divertidísimo juego, sin demasiadas complicaciones.

LO BUENO:
- ▲ La reproducción perfecta del universo de "Los Simpson".
- ▲ El sistema de juego es sencillo pero muy divertido.
- ▲ Las voces de los personajes son las de la serie.

LO MALO:
- ▼ El control de las cámaras no está demasiado bien implementado.
- ▼ Algunas misiones son repetitivas.

MODO INDIVIDUAL
86

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE



Vega$: Make it Big
Loving Las Vegas

Vale que Las Vegas nos pilla un poco lejos, y que todo el tema ese de los casinos tampoco nos resulta muy familiar, pero, oye, al final todo se trata de hacer negocios y ganar la mayor cantidad de pasta posible. Sencillo, ¿verdad?

Los aficionados a los juegos de gestión económica verán con buenos ojos la llegada de «Vega$: Make it Big», y es que este género no pasa por uno de sus momentos más prolíficos. «Vega$» no destaca por ser precisamente revolucionario, pero su jugabilidad respeta fielmente todos los estándares del género en el que se encuadra y además cuenta con un brillante apartado técnico, lo que sin duda es más que suficiente para dar forma a una oferta muy interesante. Nuestra misión en el juego es construir un imperio del ocio en Las Vegas, y aunque es cierto que no hay ningún elemento especialmente novedoso, hay que reconocer también que todo lo que falta en originalidad se suple con creces con cantidad y, sobre todo, con calidad.

Invierte y gana

Así, podremos construir más de sesenta edificios diferentes, como hoteles, tiendas o casinos, y en estos últimos además podremos entrar y equiparlos a nuestro gusto; tendremos, por supuesto, que fijar precios, encargarnos del mantenimiento, gestionar los gastos e incluso podremos controlar los gustos del público mediante un elaborado sistema de informes. Técnicamente, en cambio, «Vega$» sí supone una agradable novedad, en especial si lo comparamos con otros títulos del mismo género. El potente motor tridimensional del juego ofrece un acabado brillante, y detalles como que el tiempo transcurra de manera continua, con puestas de sol y amaneceres incluidos, o que las calles de la ciudad de Las Vegas estén pobladas por más de cinco mil personas individuales, lo convierten en un auténtico regalo para los sentidos.

Puede, en fin, que la complejidad de su planteamiento haga de «Vega$» un juego no apto para todo tipo de públicos, pero sin duda los aficionados al género de la gestión encontrarán en él un título bastante bien realizado y, sobre todo, muy completo. Si siempre soñaste con tener un casino...

J.P.V.

La referencia

SIM CITY 4

- **En ambos juegos la gestión y la construcción son aspectos fundamentales.**
- **A diferencia de «SimCity 4», el objetivo último de «Vega$» es ganar dinero, sin más, en lugar de conseguir que una ciudad sea lo más habitable y rentable posible.**
- **Las ciudades de «Vega$» son más pequeñas pero más detalladas.**



El nivel de detalle que alcanza el juego en los interiores es realmente elevado.



La enorme cantidad de gente que puebla las calles es uno de los atractivos de este título.

Toma nota

Gestión clásica, para todos los aficionados a los tycoons.

LO BUENO:
- La cantidad de opciones y parámetros a vigilar.
- El motor gráfico es muy bueno y detallado.
- Posee abundantes escenarios y mapas adicionales.

LO MALO:
- Su sistema de juego no resulta demasiado original.
- Puede resultar algo monótono.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
72	NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB**

3+

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia/Gestión** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **3+** Estudio: **Deep Red** Compañía: **Empire Interactive** Distribuidor: **Planeta Interactive** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **39,95 euros** *(6647 ptas.)* Página Web: **www.vegasmakeitbig.com**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 600 MHz** RAM: **128 MB** Disco duro: **500 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **No requiere**



¡La estrella eres tú!
El público lo ha decidido: ¡has ganado el concurso de música de la tele!
Da clases con profesionales del mundo del espectáculo, contrata bailarines y ensaya...
Personaliza tu aspecto físico, elige la ropa, construye y amuebla tu hogar de estrella,
reúnete con más de 20 profesionales para que te asesoren,
prepara los conciertos: crea pasos de baile, elige música y efectos de luz.
Canta hasta 14 éxitos musicales internacionales.
PC CD-ROM
Academia de Estrellas
Academia de Estrellas
P.V.P. REC. SOLO
34,90 €
3+
www.pegi.info
NOBILIS
MONTE CRISTO
www.montecristogames.com
© 2003 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Monte Cristo.



Beyond Good and Evil

Espíritu aventurero

¿Imaginas una aventura en la que puedas conversar con rinocerontes, pilotar aerodeslizadores, luchar contra alienígenas o explorar desde una vista en tercera persona todo un mundo de fantasía? Pues aquí se hace realidad.

Es difícil englobar «Beyond Good & Evil» en un género concreto, aunque en él predomina la sensación de "aventura". Jade, la protagonista –a la que manejamos en tercera persona– es una joven humanoide que vela por la seguridad de un orfanato, ubicado en el planeta de fantasía Hyllis, amenazado constantemente por la malvada raza alienígena de los DomZ. Extraño planteamiento ¿Verdad? Pues más curiosos resultan los lugareños, todo un elenco de animales "parlantes" con los que podremos interactuar, y entre los que destaca nuestro compañero de viaje... ¡un cerdo bípedo!

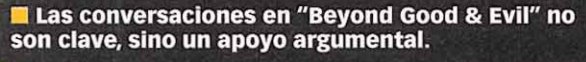
Descubriendo a Jade

En cuanto termina la introducción tenemos que abrir boca repartiendo mamporros entre unos cuantos alie-

La referencia

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

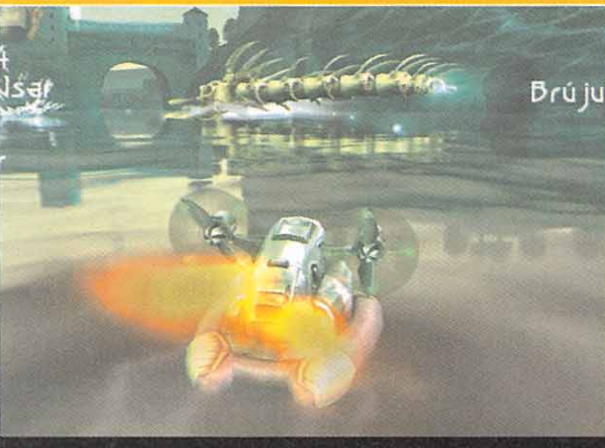
- **Las conversaciones en "Beyond Good & Evil" no son clave, sino un apoyo argumental.**



- **El motor 3D es más complejo y no incluye fondos prerenderizados en 2D como nuestra referencia.**



- **Hay acción y juegos de velocidad, algo que no tendría sentido en «La Fuga de Monkey Island».**



El vehículo aerodeslizador es anfibio, y sirve tanto como nave de ataque como de transporte.





Las conversaciones con personajes no jugadores son amenas e inteligentes.



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2600+, Athlon XP 2400+** ▶RAM: **512 Mb, 256 Mb** ▶Tarjeta 3D: **Radeon 9800 PRO, GeForce 4 4200** ▶Conexión: **Cable**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Aventura** ▶Idioma: **Castellano** (textos, voces y manuales) ▶Estudio: **Ubi Soft** ▶Compañía: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **3** ▶Fecha de lanzamiento: **ya disponible** ▶PVP Recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* ▶Página Web: ***http://beyondgoodevil.com*** Contiene galería de imágenes, demos, foros de discusión, parches, ayuda técnica...

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **Aventura** ▶Personajes disponibles: **3 (Jade, Pe´J, Double-H)** ▶Diversidad de acciones: **Fases con conducción, sigilo, enigmas, minijuegos** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Athlon / Pentium a 1 GHz** ▶RAM: **128 Mb** ▶Disco Duro: **2,4 Gb** ▶Tarjeta 3D: **64 Mb, DirectX 9.0b** ▶Modem: **no requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Athlon XP / Pentium 4 a 1,5 GHz** ▶RAM: **256 Mb** ▶Disco Duro: **2,8 Gb** ▶Tarjeta 3D: **64 Mb, DirectX 9.0b** ▶Modem: **no requiere**

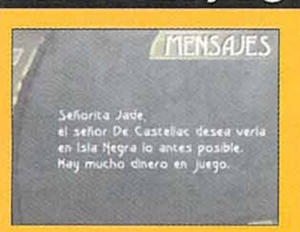


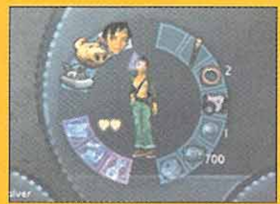
■ ¿Carreras de velocidad en un juego aventurero? Si conviertes a la protagonista en una gran piloto conseguirás dinero para comprar ítems.

■ Las conversaciones con otros personajes son amenas e inteligentes.

■ Por la foto de un pez silvestre el centro científico nos ofrece mil créditos.

Interfaz de juego





EL INVENTARIO es una "rueda" en la que se colocan todos los objetos que hemos ido recolectando, clasificados por tipo (armas, utensilios). Además nos permite "llamar" o controlar a otros personajes para que nos ayuden en obstáculos especiales, e incluso ejecuta funciones como ir al menú principal o cargar partida.

LA HEROÍNA no es ni mucho menos inmortal. En la parte superior de la pantalla dispone de un indicador vital que puede ampliarse y rellenarse con los ítems adecuados. Igualmente, los vehículos tienen su propio indicador de "daños" e ítems de reparación.

LOS OBJETOS con los que podemos interactuar muestran un icono con la tecla correspondiente que los activa. De hecho, el juego está lleno de avisos o "consejos" sobre cómo realizar algunas acciones.

ES DIFÍCIL ENGLOBAR «BEYOND GOOD & EVIL» EN UN GÉNERO CONCRETO, AUNQUE PUEDE DECIRSE QUE EN ÉL PREDOMINA LA SENSACIÓN DE "AVENTURA".

nígeneas, y la primera sensación en el manejo de Jade es de incomodidad. ¡Vaya! se han vuelto a olvidar de que los usuarios de PC usamos el ratón y las teclas, y no un mando analógico… Bueno, aún así no es difícil acostumbrarse a los cambios traicioneros de cámara, y pronto moveremos a nuestra chica con soltura…

¿Pero qué es lo que se presenta ante nosotros? Pues un pequeño mundo repleto de bellas localizaciones, listas para explorar en el orden que deseemos. Ya sea a pie o a bordo de nuestro deslizador, podemos pasarnos por la tienda de recambios mecánicos, visitar el orfanato, ir al generador del escudo protector o llamar la atención de toda clase de criaturas extrañas, habitantes pacíficos que nos darán información vital si hablamos con ellos. Lo que en un principio parecía un clon de cualquier aventura 3D comienza a tomar forma.

A ganarse la vida

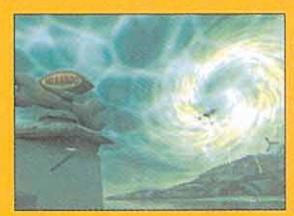
La intrépida y delgaducha Jade no sólo es una defensora planetaria vocacional, también debe ganarse las habichuelas trabajando como reportera de fauna exótica. Así, en cada escenario encontraremos un número determinado de plantas y animales dignos de ser fotografiados, y cada vez que realicemos una foto interesante, la publicación nos recompensará con perlas, moneda de cambio habitual que nos servirá para comprar piezas para nuestra nave o comida, necesaria para reponer salud durante las peleas.

Como no podía ser de otra forma contamos con un inventario, un sistema de ítems y un indicador de salud. También se ha incluido una brújula, muy útil para ir de un sitio a otro del mapa sin perderse.

Cabe destacar que el cargado y guardado de parti- ►►

Michael Ancel se renueva

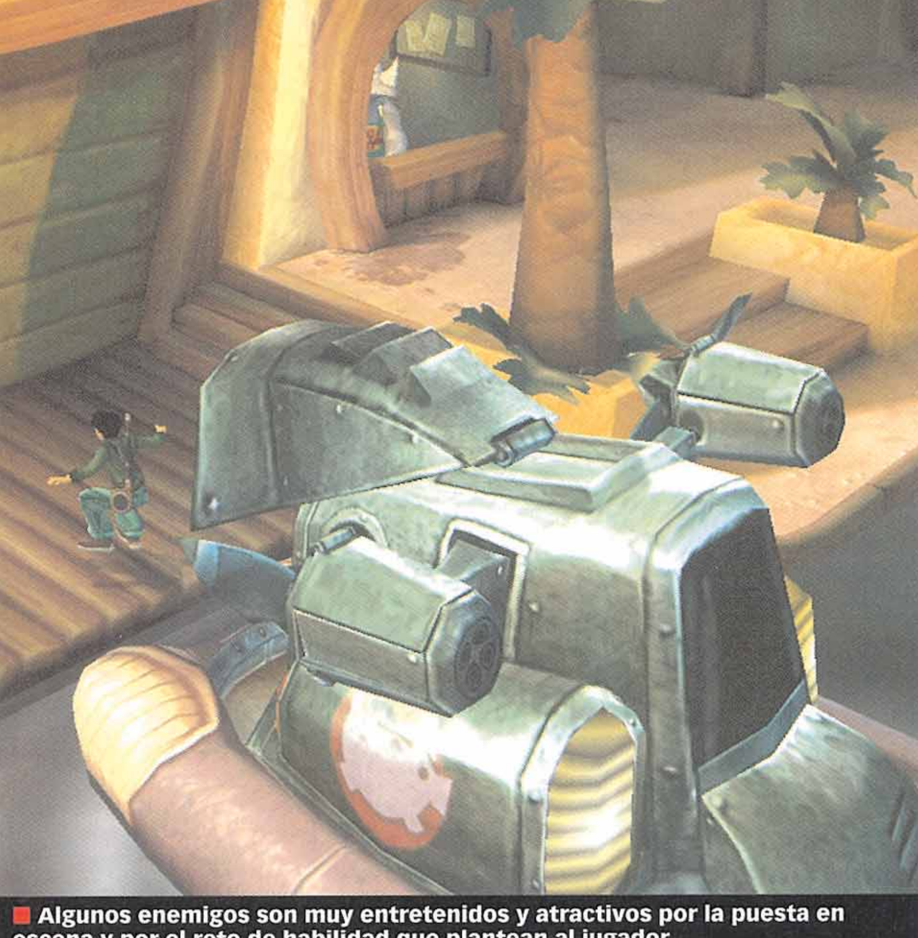




EL CREADOR de «Rayman», mítico plataformero que elevó la categoría de Ubi Soft como desarrolladora a nivel europeo, decidió que ya estaba cansado de la simplicidad de este personaje, y empezó a gestar las primeras líneas maestras de «Beyond Good & Evil».

SABÍA con certeza lo que quería: un juego alejado del concepto de "recoge monedas", "salta aquí", "salta allá". Quería ese juego utópico que todos los programadores desean, una mezcla de géneros adictiva y nueva, y no un refrito evidente de éxitos ajenos. En parte ha conseguido su objetivo.

EL ARGUMENTO es la clave. Durante el juego la protagonista recibe e-mails, escucha la radio, habla con diversos personajes y se muestran numerosas escenas cinemáticas que complementan y aderezan el avance entre fases.

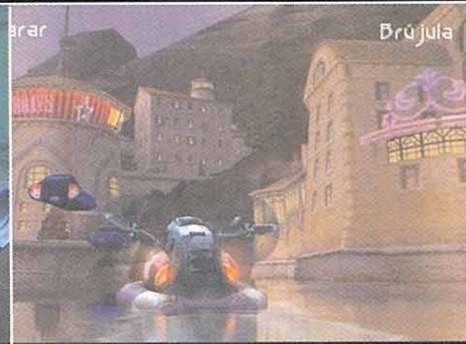


■ Algunos enemigos son muy entretenidos y atractivos por la puesta en escena y por el reto de habilidad que plantean al jugador.





■ Las calles de Hillys sirven también de improvisado circuito.



■ La estética es inusual, pero muestra escenarios muy elaborados.

das, aunque muy rápido, también es heredero de las consolas, y por lo tanto sólo admite salvar en puntos concretos o "terminales". Por un lado es un sistema magnífico para evitar el abuso de las partidas guardadas, pero por otro puede obligarnos a repetir algunos enfrentamientos.

No obstante, hay que dejar claro que este no es un juego de acción, y por lo tanto los encontronazos con alienígenas suelen consistir en esquivar con destreza y aporrear el botón de disparo, sin muchas complicaciones.

Muchas horas de juego

Tanto las texturas de los escenarios como los modelos de los personajes y los polígonos que conforman el terreno y los escenarios están bastante limitados, pero no por ello el aspecto gráfico resulta infantil. Quizás resulta demasiado colorista, pero siempre con la intención de crear una estética fantástica que une tópicos medievales y tecnologías modernas.

Teniendo en cuenta, además, que "Beyond Good & Evil" ha sido traducido en su integridad, podemos disfrutar de un más que creíble doblaje al castellano. Así, explorando cada escenario y hablando con todos los personajes no jugadores pronto simpatizaremos con su causa, gracias a un guión elaborado y a la coherencia del mismo.

LA DIFICULTAD NO ES ALTA, SIN EMBARGO HAY QUE DARLE AL "COCO" PARA RESOLVER PUZZLES Y SITUACIONES COMPROMETIDAS.

La dificultad no es alta, sin embargo hay que darle al "coco" para resolver puzzles y situaciones comprometidas. Además, disponemos de varios "minijuegos" como las curiosas y divertidas carreras de deslizadores. Con todo ello, el juego puede proporcionarnos más de veinticinco horas de diversión, algo muy poco habitual en los tiempos que corren, y pese a ciertos problemas en la personalización gráfica o de controles, se perfila como un título notable y bastante interesante.

J.M.G.

Toma nota

Tres en uno: aventura, acción y conversación.

LO BUENO:
- ▲ Puzzles y conversaciones entretenidas.
- ▲ Rinde bien en equipos ajustados.
- ▲ Doblaje y subtítulos profesionales.

LO MALO:
- ▼ El control con teclado es difícil.
- ▼ No se pueden saltar las escenas cinemáticas.
- ▼ Se echa en falta mayor personalización gráfica.

MODO INDIVIDUAL
83

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

■ **ALTERNATIVAS**

Uru: Ages Beyond Myst
Los puzzles de Uru son bastante desafiantes y complejos, aunque este no cuenta con escenas de acción.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 87

I.J. y la Tumba del Emperador
Las aventuras de un personaje tan carismático como intrépido. Puzzles, peleas y grandes dosis de aventura.
▶Comentado en MM 100 ▶Puntuación: 88

Review
A EXAMEN

Blitzkrieg
Poca novedad en el frente

Si te consideras con suficientes dotes de mando, pero en tu casa no te dejan desplegarlas, enciende tu PC y juega con «Blitzkrieg». Te convertirás en un auténtico general con tanto poder como para cambiar el curso de la historia.

Os preguntaréis qué puede ofrecernos de nuevo un género tan trillado como la estrategia en tiempo real. Ciertamente, «Blitzkrieg» no va a suponer, ni mucho menos, una revolución en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, todas sus facetas cumplen sobradamente con lo que el usuario demanda en una producción de este tipo: rigurosidad histórica, complejidad táctica, y sobre todo, mucha diversión.

La referencia

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA

- «Empires» abarca un periodo histórico más amplio, y no sólo la II Guerra Mundial.
- No hay recolección de recursos en «Blitzkrieg».
- La tecnología tridimensional de la referencia es muy superior a la bidimensional de «Blitzkrieg».





El interfaz incluye la posibilidad de reparar los puentes para que podamos continuar la marcha.

A tres bandas

«Blitzkrieg» nos brinda la oportunidad de vivir las batallas más famosas de la II Guerra Mundial desde tres bandos distintos: aliado, alemán y ruso. El mecanismo de juego es similar al de otras producciones bélicas como la serie «Sudden Strike». Deberás comandar de la mejor forma posible a tus tropas, haciendo uso de la infantería, blindados y fuerzas aéreas. Cada misión consta de una serie de objetivos iniciales, que darán paso a otros una vez los hayamos cumplido. Las hay de todo tipo: contención de tropas, ataques relámpago, reconocimiento, asegurar posiciones, etc. Esta diversidad de situaciones hace que la jugabilidad no decaiga en ningún momento, y que cada escenario nos exija dominar todo tipo de tácticas. Vamos, que nuestra cabeza no dejará de maquinar movimientos envolventes, tenazas, y maniobras propias del mejor estratega.

Todo un acierto

Las posibilidades de acción existentes a la hora de comandar nuestro ejército son muy amplias. Podemos mandarles atacar, defender, hacer trincheras, preparar emboscadas, llamar a la

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon XP 2000+** ▶RAM: **768 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

12+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Nival Interactive** ▶Compañía: **CDV Software** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomend.: **49,95 euros** *(8.310 Ptas)* ▶Página Web: **http://www.blitzkrieg.de**
Aparte de la abundante información disponible sobre el juego, podéis bajaros demos, vídeos y parches, e incluso apuntaros a torneos online.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **3** ▶Civilizaciones disponibles: **Bando aliado, bando alemán y bando soviético** ▶Escenarios: **Generador aleatorio** ▶Editor de misiones: **Sí** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **Captura de bandera y Asalto** ▶Número de jugadores: **2-16** ▶Opciones de conexión: **LAN, Internet y GameSpy.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 366 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco duro: **2,4 GB** ▶Tarjeta 3d: **8 MB** ▶Módem: **56k.**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **2,4 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Conexion: **Módem 56k, ADSL**



La veteranía es un grado

LAS TRES CAMPAÑAS se dividen a su vez en capítulos. Dentro de los mismos hay disponibles distintas misiones de grado dificultad variable, aunque no es necesario acabarlas todas para pasar al siguiente capítulo. Basta con que terminemos la "misión principal", aunque siempre es recomendable obtener más experiencia batallando en otros escenarios.

LA EXPERIENCIA que obtengas durante los escenarios, se verá reflejado en unidades más efectivas y habilidosas. Además, tras acabar un nivel tendremos acceso a una pantalla de mejoras, donde se puede intercambiar unidades antiguas por otras más modernas y potentes. Si dudas en escoger, el juego incluye las fichas de todas las unidades existentes.



Los puentes resultan perfectos para preparar emboscadas, o sufrirlas.



El bunker sólo se puede reducir si eliminas la resistencia interior.



Un avión de reconocimiento nos va iluminando el camino en los bosques.



Las trincheras resultan perfectas para infligir daños con la infantería.

BLITZKRIEG ES PURA TÁCTICA, LA RECOLECCIÓN DE RECURSOS SE LIMITA SIMPLEMENTE A CAPTURAR ALMACENES

aviación, y un amplio abanico de acciones más que harán que no echemos en falta absolutamente nada. Y lo mejor de todo es que con un simple "clic" del ratón, o con la pulsación de una tecla, tenemos completo control de nuestras unidades. Además, si el desplazamiento de nuestros hombres en el campo de batalla resulta lento, siempre podemos acelerar el tiempo, o en su defecto, ralentizarlo y pausarlo completamente dándonos tiempo suficiente para planificar el siguiente movimiento.

Simple y funcional

Estamos ante uno de esos escasos títulos que se resisten a la ferviente moda tridimensional. A pesar de ello, no se le puede poner ni un "pero" al apartado tecnológico, pues sus gráficos destacan por su definición, y están acompañados de un apartado sonoro de lo más convincente. Por todo lo comentado, «Blitzkrieg» se merece un lugar preferente en nuestra "juegoteca".

J.M.H.

Toma nota

Buen juego que sorprende por su cuidado aspecto táctico.

LO BUENO:
- Gran rigurosidad histórica.
- Un interfaz potente y de fácil manejo.
- Gran cantidad de misiones y escenarios.

LO MALO:
- Algunas unidades se atascan en los desplazamientos.
- Alguno echará en falta la recolección de recursos.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
80	84

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Aunque la IA es buena, nada **es comparable a la mente humana.**

SOLO:
Lo mejor: Hacer un extenso recorrido por toda la II Guerra Mundial.
Lo peor: La dificultad de algunos escenarios.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Derrotar a un oponente humano tiene más encanto.
Lo peor: Echamos en falta más modos de juego.

ALTERNATIVAS

Sudden Strike 2
Otro buen juego de estrategia con similitudes técnicas y de ambientación.
▶Comentado en MM 92 ▶Puntuación: 80

Praetorians
Una excepcional producción española, que ofrece una recreación táctica prácticamente perfecta.
▶Comentado en MM 98 ▶Puntuación: 95



A EXAMEN

Academia de Estrellas

Baila a tu ritmo

¡Pues claro! ¿Cómo no se le había ocurrido antes a nadie? ¿Qué mejor fórmula que mezclar el mayor fenómeno televisivo de los últimos tiempos con el videojuego que ha batido todos los récords?

Nos encontramos ante un simulador social, al estilo del famosísimo «Los Sims», pero con elementos profesionales. En concreto, nuestro personaje acaba de resultar vencedor en una academia "sospechosamente" similar a la de "Operación Triunfo", y debemos conseguir que se abra camino en el mundo del espectáculo.

Es cierto que se trata de una ambientación muy particular y que seguramente dejará fríos a muchos usuarios, pero para el resto «Academia de Estrellas» ofrece una jugabilidad bastante original y sorprendentemente equilibrada.

El principal atractivo del juego es sin duda la forma en que combina los elementos tradicionales del simulador social, como la construcción de una vivienda, la compra de muebles y la satisfacción de las necesidades básicas de nuestro personaje, con otros más originales, como la necesidad de contratar profesores para que nos enseñen, a la vez que usamos diferentes objetos para aprender sus lecciones. Posteriormente podremos aplicar todas estas lecciones en los conciertos, sin duda el elemento más original de todo el juego. Así, podremos seleccionar una canción, movimientos de baile y efectos visuales de entre todos los que hemos aprendido para que luego el juego reproduzca de manera automática nuestra actuación.

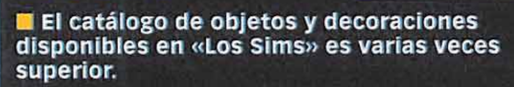
La utilización de canciones reales junto a un motor gráfico 3D bastante bueno y unas animaciones muy variadas, ofrece un resultado muy realista y, sobre todo, que depende de nuestras decisiones, lo que hace que el juego resulte tremendamente interactivo.

Se trata, en fin, de un producto muy concreto, para un público muy específico, pero que posee en todo caso una calidad muy superior a lo habitual en este tipo de juegos derivados de «Los Sims».

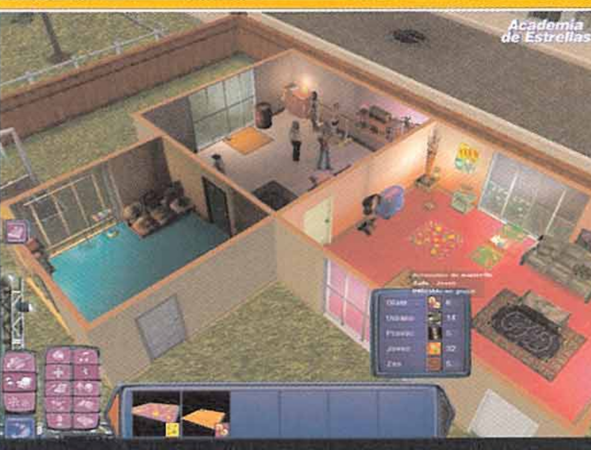
J.P.V.

La referencia

LOS SIMS



- El catálogo de objetos y decoraciones disponibles en «Los Sims» es varias veces superior.
- El sistema de juego de «Academia» ofrece más posibilidades.
- El motor 3D de «Academia» es superior al anticuado motor 2D de «Los Sims».



El parecido con «Los Sims» es muy evidente en algunas fases del juego.

El sistema de preparación de conciertos es original y entretenido.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P 4 2,4 GHz** Ram: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **No requiere**

3+

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Simulación** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **3+** Estudio: **Montecristo** Compañía: **Montecristo** Distribuidor: **Nobilis Ibérica** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **34.90 euros** *(5806 ptas)* Página Web: **www.montecristogames.com**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **P III 500 MHz** Ram: **128 MB** Disco Duro: **500 MB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No requiere**

Toma nota

Interesante pero sólo para un público muy específico.

LO BUENO:
- Variedad de opciones de juego.
- El juego está bien resuelto técnicamente.
- El sistema de conciertos es muy original.

LO MALO:
- Demasiado "deudor" de «Los Sims» en muchos aspectos.
- El número de canciones está muy limitado.

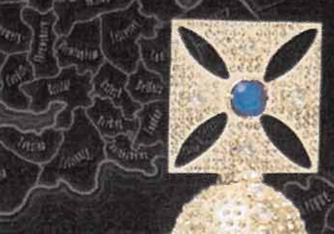
MODO INDIVIDUAL 72

MODO MULTIJUGADOR NO TIENE

LA NUEVA SUPERPRODUCCIÓN
DE LOS CREADORES DE HEARTS OF IRON Y EUROPA UNIVERSALIS

VICTORIA™

Crea un imperio sobre el que no se ponga el sol
1836-1920







Juega con cualquier país del mundo, incluyendo a la España Carlista o a la Liberal.



Participa en la Guerra Civil Americana, en las batallas contra los zulúes, en la Guerra de Cuba, en la de Filipinas o en la Primera Guerra Mundial.



Gestiona la diplomacia, la guerra, la economía y la industrialización, la colonización, el desarrollo tecnológico y las desiciones políticas de tu país.



PC CD ROM

JUEGO EN CASTELLANO

Distribuye:
Friendware
Marqués de Monteagudo, 18
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81





Korea: Forgotten Conflict

Un correcto homenaje

El comunismo de Stalin amenaza peligrosamente la República de Corea. ¡Que el mundo no se preocupe! Un puñado de hombres bien dirigidos, darán un espectacular vuelco a la situación, o eso esperan en la Casa Blanca...

Si dijésemos que «Korea: Forgotten Conflict» es prácticamente un calco de la saga «Commandos», no iríamos muy desencaminados. Estamos pues, ante un juego de estrategia táctica, donde debemos manejar a un pequeño grupo de soldados en la consecución de diversos objetivos.

En concreto, el equipo está formado por un médico, un francotirador, un experto en explosivos, un ranger, y por último, un nativo coreano que nos ayudará a pasar ciertos controles. El juego ofrece nueve misiones de dificultad creciente, más tres tutoriales muy recomendables para dominar las habilidades de tus hombres desde un principio.

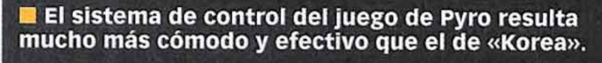
Por su parte, el interfaz permite intercambiar objetos del inventario, así como accionar diferentes mecanismos del escenario.

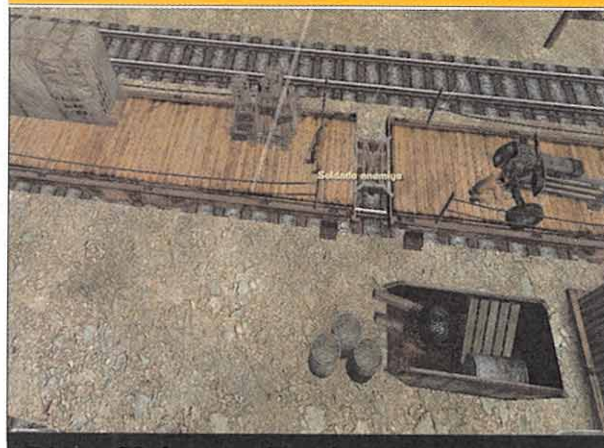
La referencia



COMMANDOS 3

- El sistema de control del juego de Pyro resulta mucho más cómodo y efectivo que el de «Korea».
- El motor gráfico tridimensional de «Korea» es muy superior al de «Commandos 3».
- Al contrario que «Korea», «Commandos 3» incluye un interesantísimo modo multijugador.





Los soldados enemigos tienen buena vista, pero de oído no andan demasiado bien.

La diferencia está en...

Hasta aquí, nada de lo que comentado sobre «Korea» merece el calificativo de original o novedoso. Sin embargo, hay que reconocer que existen unas cuantas aportaciones realmente interesantes. En primer lugar, podemos pausar la acción y, mediante un sencillo menú, desplegar la siguiente táctica a ejecutar. Y sobre todo, la acción está representada íntegramente en un potentísimo entorno tridimensional. Podemos girar la cámara y hacer zooms, lo que otorga al juego un plus de espectacularidad.

Además, tanto los textos como las voces se encuentran perfectamente dobladas al castellano, lo que es un tanto muy importante a favor del juego. Por desgracia, existen "bugs" que entorpecen la jugabilidad, como el hecho de que los personajes no respondan a veces a nuestras órdenes, o que la IA sea buena en algunas situaciones e incomprensiblemente mala en otras. Y para colmo no existe multijugador. Interesante pero descompensado.

J.M.H.



La amplitud de algunos escenarios hace necesario el uso de vehículos para moverse a ciertos puntos.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Athlon XP 2000+** RAM: **768 MB** Tarjeta 3D: **GeForce4 Ti 4200** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (textos y voces) Clasificación (PEGI): **12+** Estudio: **Plastic Reality** Compañía: **Cenega** Distribuidor: **Zeta Multimedia** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **34,95 euros** *(5.815 ptas)* Página Web: **koreaforgottenconflict.com/**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 733 MHz** RAM: **256 MB** Disco duro: **650 MB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No aplicable**

Toma nota

No resulta innovador, pero termina enganchando.

LO BUENO:
- Tiene un motor gráfico excepcional.
- Traducido y doblado por completo al castellano.
- Las misiones están bien planteadas.

LO MALO:
- Fallos en el interfaz.
- La IA es muy irregular.
- No incluye opciones para multijugador.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE



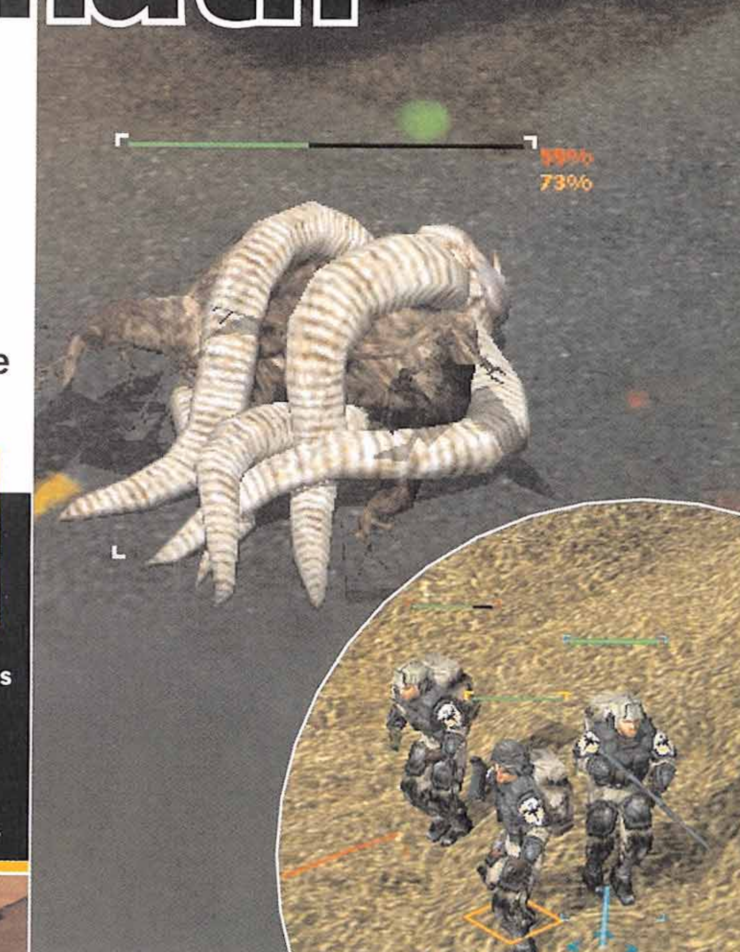
Halo invade tu PC
HALO
Una organización de razas alienígenas conocida como el Pacto pretende exterminar a la humanidad y está destrozando el imperio interestelar de la Tierra. Tú y el resto de los defensores que sobrevivieron a la destrucción del mundo-colonia intentáis desesperadamente expulsar de la Tierra a la armada extraterrestre. Encerrados en el aislado y viejo mundo-anillo de Halo, dais comienzo a una guerra de guerrillas para luchar contra el Pacto. Lucha por la humanidad contra la invasión alienígena mientras descubres los misterios de Halo.
Microsoft game studios
BUNGIE
gearbox software
www.microsoft.com/spain/juegos
16+
www.pegi.info



UFO: Aftermath

La última invasión extraterrestre...

¡Los alienígenas han invadido la Tierra!... ¿otra vez? Bueno, no pasa nada, porque mientras quede un PC en funcionamiento siempre habrá un jugador voluntarioso que organice la resistencia y salve el día.



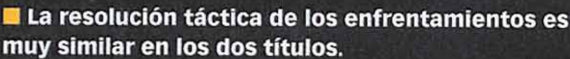
Si hablamos de estrategia táctica probablemente la mayoría de vosotros os acordaréis de «Fallout Tatics» quizá el exponente más popular de este particular subgénero. Los más veteranos, en cambio, se acordarán de la mítica serie «X-COM», un verdadero clásico de la historia de los videojuegos que abrió camino para muchos títulos posteriores.

Pues bien, «UFO: Aftermath» no es más que una revisión extremadamente fiel del primero de los juegos de aquella serie, «UFO: Enemy Unknow». Y es un revisión muy digna, además, quizá no tan impresionante como aquel maravilloso juego, pero es que estamos hablando de niveles muy difícles de alcanzar.

La referencia

FALLOUT TACTICS

- **La resolución táctica de los enfrentamientos es muy similar en los dos títulos.**
- **Los dos poseen una ambientación parecida.**



- **El motor 3D de «UFO» tiene poco que ver con los anticuados gráficos isométricos de «Fallout».**



El apartado táctico del juego hace gala de un sistema de control bastante ajustado.

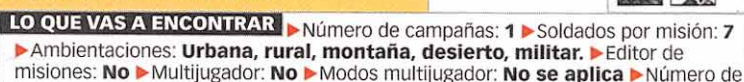
Muere alien, muere

«UFO Aftermath» está ambientado en un futuro apocalíptico, tras una invasión de la Tierra por parte de una misteriosa raza alienígena. Nuestra misión es dirigir la resistencia humana, y para ello el juego combina una parte estratégica, en la que gestionamos la investigación y desarrollo de nuevas tecnologías así como el reclutamiento, entrenamiento y equipamiento de nuestros soldados, con otra táctica, en la que enviamos a nuestros soldados a combatir contra los aliens allá donde se produzca un ataque.

La parte táctica está realmente conseguida, con entornos tridimensionales muy detallados, escenarios variados y un sistema de juego que combina el tiempo real con las pausas para conseguir una acción bastante fluida y, sobre todo, . muy adicitiva y entretenida.

La parte estratégica, desgraciadamente, no alcanza el

Infomanía



ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **128 MB, 512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 GTS 32 MB, GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

12+

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia/Táctica** ▶Idioma: **Castellano** (textos y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **12** ▶Estudio: **Altar** ▶Compañía: **Cenega** ▶Distribuidor: **Zeta Games** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **36 euros** *(6.000 Ptas.)* ▶Página Web: **http://www.ufo-aftermath.com** En inglés, aunque incluye abundantes descargas, como música del juego o trailers, y un foro en el que consultar dudas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de campañas: **1** ▶Soldados por misión: **7** ▶Ambientaciones: **Urbana, rural, montaña, desierto, militar.** ▶Editor de misiones: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No se aplica** ▶Número de jugadores: **No se aplica** ▶Opciones de conexión: **No se aplica**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco duro: **750 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Conexión: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Disco duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** ▶Conexión: **No requiere**



Turnos en tiempo real

EL SISTEMA DE JUEGO de las misiones tácticas se desarrolla, estrictamente hablando, en tiempo real. Sin embargo, es posible parar la acción en cualquier instante para asignar órdenes a cada uno de los miembros de nuestro escuadrón, por lo que, en la práctica, nos encontramos ante un esquema de "turnos continuos" tan popular en los juegos de este género.

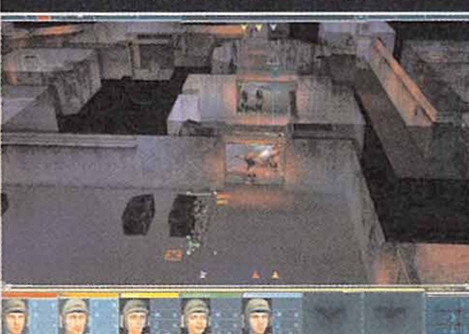
LAS PAUSAS AUTOMÁTICAS se pueden configurar para que el juego se detenga cuando sucedan eventos prefijados, como que un soldado sea herido o haya concluido sus órdenes. Al final y a pesar del supuesto "tiempo real" de los combates, nos encontramos con un juego muy táctico y de desarrollo algo lento, pero que gustará a los aficionados a "pensar".



Las diferentes ambientaciones aumentan la variedad del juego.



Uno de los atractivos del juego es la posibilidad de mejorar a los soldados.



Las misiones de conquista de bases acaban siendo algo repetitivas.



El interfaz del apartado estratégico resulta excesivamente sobrio.

UN JUEGO MÁS TÁCTICO QUE ESTRATÉGICO, QUE LLENA SATISFACTORIAMENTE EL VACÍO EXISTENTE DE ESTE TIPO DE JUEGOS

mismo nivel de excelencia, y es que en ella nuestras opciones se encuentran algo limitadas. Así, sólo podemos decidir qué queremos investigar dentro del, eso sí, gigantesco árbol de investigación del juego, y equipar a nuestros soldados con los objetos fabricados o recuperados de las misiones tácticas para acudir con ellos a las batallas contra los aliens. No hubiera estado de más incluir algunas de las tareas que sí estaban disponibles en el juego original, como construir nuevas bases, tratar con los gobiernos de la Tierra o controlar nuestro presupuesto. Esta carencia se compensa, eso sí, gracias el enorme repertorio de armas y equipo, a la total traducción y doblaje del juego, que nos facilita introducirnos sin problemas en su absorbente argumento y, sobre todo, a la espectacularidad de las misiones tácticas y su interesante motor gráfico, que por supuesto es muy superior al del juego original.

El resultado final es, en fin, un juego mucho más táctico que estratégico y, por tanto, muy absorbente a corto plazo. Sus limitaciones estratégicas pueden restarle algo de atractivo a largo plazo y, desde luego puede resultar algo monótono para los jugadores menos veteranos. A pesar de todo, se trata de un título muy recomendable, más aún si tenemos en cuenta la larga escasez de este tipo de juegos.

J.P.V.

ALTERNATIVAS

HIDDEN & DANGEROUS 2
Aunque desde un enfoque mucho más centrado en la acción, y ambientado en la Segunda Guerra Mundial.
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 87

BREED
Se trata de un juego de acción, pero su argumento es muy similar al de «UFO».
▶Comentado en MM 104 ▶Puntuación: 88

Toma nota

Interesante, sobre todo en su apartado táctico.

LO BUENO:
- La combinación de estrategia y táctica.
- El entorno 3D de los combates.
- El enorme catálogo de investigaciones, armas, objetos y enemigos.

LO MALO:
- El apartado estratégico está algo limitado.
- Misiones algo repetitivas.

MODO INDIVIDUAL: 78

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

Hora Punta

EXPANSIÓN PARA SIM CITY 4

Los atascos de todos los días

Sí «Sim City 4» introdujo como novedad el control del trafico, su primera expansión nos pone al volante de los vehículos para cumplir diversas misiones. ¿Alguien ha dicho «Grand Theft Auto»? Pues por ahí van los tiros.

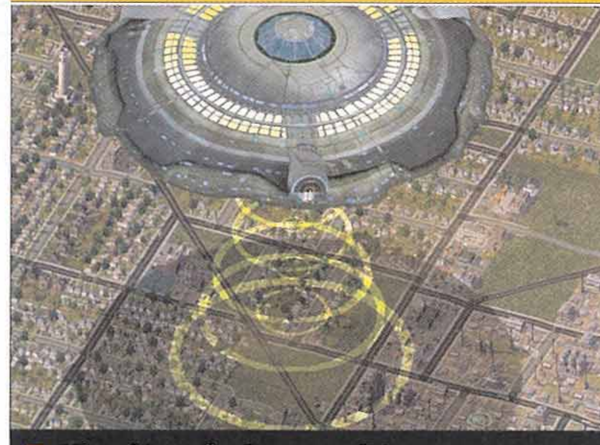
Hora Punta», tal como su nombre deja entrever, se centra en el tráfico: podemos construir avenidas, calles de una sola dirección, diversos tipos de puentes, así como más transporte público: monorraíles, un ferry, dirigibles, etc. Dos nuevas herramientas, el mapa de transporte y el asistente de ruta, permiten detectar dónde se producen los atascos. Hay un nuevo estilo de construcción –el llamado europeo–, cincuenta nuevos edificios, dos nuevos desastres, y otras mejoras.

Como novedad, puedes conducir más de cien vehículos por tierra, mar y aire, y participar en ochenta misiones, al más puro estilo «GTA 3». Las misiones buenas –liberar rehenes, fumigar los campos, etc.– aumentan el prestigio del alcalde, mientras que las malas –ayudar a enterrar residuos tóxicos, o vender órganos a los criminales–, sirven para recaudar dinero, a costa, eso sí, de aumentar la corrupción del municipio.

La referencia

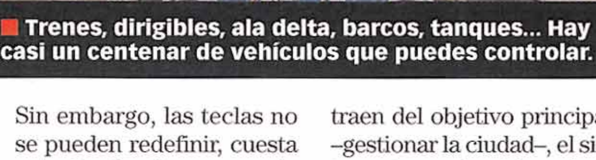
SIM CITY 4

- **El juego original no permite conducir vehículos, la expansión sí.**
- **El control del tráfico es mucho más detallado en la expansión.**
- **«Sim City 4: Hora Punta» tiene unos requisitos técnicos sensiblemente más elevados que el juego original.**



¡Mira el tamaño de ese ovni! Los nuevos desastres son muy divertidos.

El control de los vehículos, usando una combinación de teclado –para desplazarse– y ratón –para eventos especiales como disparar el tanque– es sencillo y divertido, mediante una vista aérea con el "zoom" más cercano.



Trenes, dirigibles, ala delta, barcos, tanques... Hay casi un centenar de vehículos que puedes controlar.

Sin embargo, las teclas no se pueden redefinir, cuesta calcular la altura cuando manejas un helicóptero, y los coches secundarios desaparecen en ciertos momentos, provocando choques involuntarios.

En conclusión, «Sim City 4: Hora Punta» es una expansión ciertamente muy cuidada, pero no está exenta de fallos: las misiones distraen del objetivo principal –gestionar la ciudad–, el sistema de conducción es francamente mejorable, y muchas de las novedades deberían haberse incluido en el juego original.

No obstante, las decenas de mejoras añadidas y los nuevos retos y edificios, dejarán bastante satisfechos a los fans de la saga.

J.A.P.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P. 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce FX 5900 Ultra** Conexión: **No requiere.**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (textos y manual) Edad Recomendada (PEGI): **3+** Estudio: **Maxis** Editor: **Electronic Arts** Distribuidor: **Electronic Arts España** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **19,95 euros** *(3.311 Ptas)* Página web: **www.lossims.com/juegos/SIMCITY4_hora-punta.htm**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **P. III 500 Mhz** RAM: **128 MB (256 MB con W. 2000/XP)** Disco duro: **1,6 Gigas** Tarjeta 3D: **DirectX 8.1, 32 MB**

Toma nota

Abundantes novedades, pero no todas justifican una expansión.

LO BUENO:
- Los infinitos detalles que pueblan la ciudad.
- El control sobre cada Sim individual, y sus vehículos.
- Hay misiones muy divertidas y originales.

LO MALO:
- Sólo se centra en el tráfico, lo cual puede resultar insuficiente.
- Altos requisitos técnicos.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE


UN VECINO INFERNAL
¡GÁSTALE UNA BROMA Y QUE NO TE PILLE!
¿Tu vecino te hace la vida imposible?
¡Hazle la vida un infierno!
Encarna a Paco y gástale malas pasadas. Sé hábil y astuto para no dejarte atrapar, mientras realizas el mayor número de trampas posibles. ¡je,je,je!
¡¡Un tema muy original, sencillo de manejo y muy, muy divertido!!
¡Una trampa eléctrica!
¡Y que no te pille!
P.V.P. REC. SÓLO 19,90 €
TOTALMENTE EN CASTELLANO
3+
www.pegi.info
JoWooD Productions
Distribuido por NOBILIS
www.nobilis-iberica.com



El Señor de los Anillos La Guerra del Anillo

Parecido razonable

¿Quieres dirigir a los pueblos libres en su lucha contra el Señor Oscuro? ¿Prefieres ayudar a Sauron a acabar con toda la bondad del mundo? Tú eliges, pero date prisa porque la guerra ya ha empezado, y te están esperando...

Digámoslo claramente, «La Guerra del Anillo» no es un juego original. Su sistema de juego está influenciado por numerosos títulos, pero sobre todo, por «Warcraft 3», sus personajes son los del libro, y su apartado gráfico es una versión mejorada del de «Battle Realms». Sin embargo, esta combinación de influencias se ha resuelto con maestría, y lo que podría haber sido un pastiche resulta ser un juego con entidad propia, muy entretenido y de una gran calidad técnica.

Bebiendo de las fuentes

Uno de los principales reclamos del juego es, sin duda, su ambientación en el universo de "El Señor de los Anillos", y hay que decir que está ambientación se ha realizado con gran habilidad. gracias, sobre todo, a que los dos bandos disponibles, el de la luz y el de la oscuridad, cuentan con una enorme gama de criaturas, personajes y hechizos inmediatamente reconocibles para cualquiera medianamente introducido en el universo de Tolkien, desde los beornidas hasta los uruk-hai, pasando claro, por Gandalf, Aragorn o los Nazguls.

El otro aspecto a destacar es su sistema de juego, y para éste los chicos de Liquid han optado por una combinación de estrategia y rol muy parecida a la que emplea «Warcraft 3». Así, nos encontramos con pocas unidades pero muy poderosas, pocos recursos diferentes y héroes, que, por supuesto, están encarnados por los protagonistas del libro. Pero no es «Warcraft 3» su única influencia, ya que también se pueden rastrear influencias de títulos como

La referencia



EMPIRES

- «Empires» tiene un componente estratégico mucho más importante.
- La ambientación fantástica de «La Guerra del Anillo» contrasta con el realismo de «Empires ».
- Ambos, cada uno en su estilo, gozan de un apartado gráfico espectacular.



El interfaz del juego resultará muy familiar para aquellos que hayan jugado a «Warcraft 3».

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 3,06 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **Radeon 9200 128 MB** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **12+** Estudio: **Liquid Entertainment** Editor: **Vivendi Universal Games** Distribuidor: **Vivendi Universal Games** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **28 de noviembre 2003** PVP Recomendado: **49,99 euros** *(8317 ptas.)* Página web: ***www.warofthering.com*** Muy completa, descarga de la demo, el trailer, galería de imágenes, información de unidades. Visita obligada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Misiones: **20** Modos de juego individuales: **dos (campañas y escaramuza)** Editor: **Sí, de mapas** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **cinco.** Número de jugadores: **Hasta ocho.** Opciones de conexión: **Red local o Internet (GameSpy).**

LO QUE HAY QUE TENER CPU **Pentium III a 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **2 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU **Pentium 4 a 2,5 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **128 MB** Módem: **ADSL**



La magia mueve el mundo

LAS VICTORIAS en combate te otorgarán puntos de destino, similares a los puntos de honor de «Praetorians», que nos permiten "comprar" héroes, habilidades especiales o hechizos. Este sistema nos obliga a combatir para obtener los avances realmente importantes, lo que a su vez hace las partidas sean muy rápidas y el juego resulte ágil y entretenido.

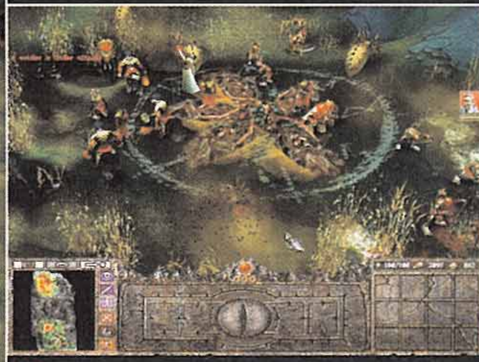
LOS PODERES obtenidos con los puntos de destino constituyen un poderoso refuerzo en ambos bandos. Algunos te permitirán sanar a tus unidades, mientras que otros invocan poderosas criaturas y ayudas que pueden decidir el final de una batalla. Así mismo, los héroes también poseen poderes y algunos de ellos también consumen puntos de destino.



Los efectos visuales son por momentos realmente preciosos.



El número de unidades diferentes no es demasiado elevado.



El juego cuenta con una generosa cantidad de mapas para escaramuzas.



El universo ideado por Tolkien ha sido reproducido con gran habilidad.

LA POSIBILIDAD DE DIRIGIR A LOS HÉROES MÍTICOS DE LA SAGA ES UNO DE LOS ASPECTOS MÁS INTERESANTES DE «LA GUERRA DEL ANILLO»

«Age of Mtyhology» o el mismo «Praetorians», por poner sólo dos ejemplos. El resultado final es un juego ágil, bastante más táctico que estratégico y en el que las partidas tienden a ser rápidas pero muy intensas.

Por lo que respecta a su apartado gráfico, «La Guerra del Anillo» utiliza una versión mejorada del motor 3D de «Battle Realms». El resultado, eso sí, es impecable, con acabados brillantes y unos personajes modelados hasta el mínimo detalle, lo que unido a la posibilidad de acercar la cámara permite que el juego nos ofrezca escenas espectaculares.

Y si a todo esto le añadimos dos campañas , un modo de partidas aleatorias, otro multijugador y un editor de niveles, el resultado es un juego que si bien no va a revolucionar nada, sí que atesora cálidad y contenidos suficientes para entretener a muchos aficionados durante bastante tiempo.

J.P.V.

Toma nota

Un buen juego de estrategia, poco original, pero de gran calidad.

LO BUENO:
- La estupenda reproducción de la Tierra Media y sus habitantes.
- Las diferencias entre los dos bandos son abudantes.
- El fantástico acabado gráfico.

LO MALO:
- Resulta muy poco original.
- Dos bandos resultan escasos.
- Las campañas podrían haber sido más largas.

MODO INDIVIDUAL **80**

MODO MULTIJUGADOR **84**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Compartir la Tierra Media con otros jugadores **es realmente divertido.**

SOLO:
Lo mejor: Reproducir escenas del libro en las campañas.
Lo peor: Diez misiones por campaña no son muchas.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Poder enfrentar a Gandalf contra un Balrog.
Lo peor: No dispone de un servidor de partidas propio.

ALTERNATIVAS

WARCRAFT III
Su sistema de juego es muy similar, aunque cuenta con más razas y unidades diferentes.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 90

AGE OF MYTHOLOGY
La otra rama de la estrategia, con combates multitudinarios y un gran énfasis en la gestión de recursos.
▶Comentado en MM 95 ▶Puntuación: 92

Chicago 1930

Humor muy negro

¿Te has visto la trilogía de "El Padrino" cientos de veces? ¿Te refieres a tus amigos como "La Familia"? ¿Desconfías de todo el mundo cuando sales a la calle? No hay duda, en otra vida fuiste un mafioso. O un policía antimafia...

Este combinado de acción, táctica y aventura se inspira en el formato del popular «Commandos». Las dos campañas, como miembro de la mafia y agente del FBI, son bastante entretenidas y el control de los personajes muy sencillo. Con uno o varios de ellos bajo tu mando tienes que recorrer escenarios como un hotel o un viejo almacén en busca de una destilería, eliminando enemigos, escondiendo los cuerpos y ocupándote de que los civiles, en caso de jugar con la mafia, no se vayan de la lengua.

Cada personaje tiene seis ranuras de inventario que funcionan como en los juegos de rol: los objetos pueden ocupar una o varias dependiendo de su tamaño.

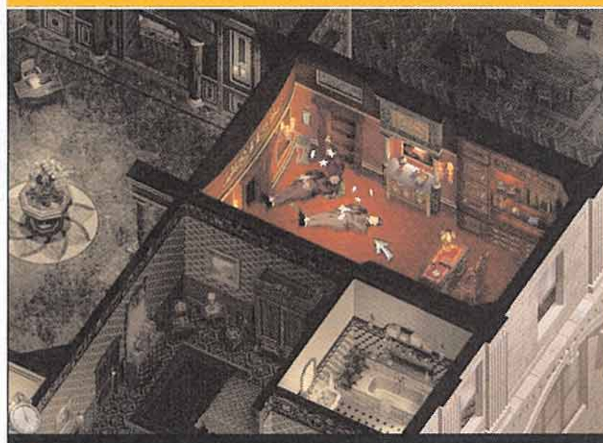
La perspectiva isométrica con transparencias que ofrece el juego es idónea para no perder detalle de lo que ocurre, mientras que una especie de pausa temporal permite dar órdenes a los diferentes personajes evitando el caos que podría producirse en un enfrentamiento multitudinario.

Las tácticas que se pueden emplear son variadas y existen detalles que aumentan el realismo, como por ejemplo, que sólo puedes ver a los personajes que están dentro del campo de visión del que tú llevas: esto significa que si hay alguien situado detrás de ti, no lo verás hasta que no te des la vuelta y lo compruebes.

La referencia

COMMANDOS 3

- **El interfaz de «Chicago» es más simple y sencillo también que el del juego de Pyro.**
- **El nivel de dificultad hace de «Chicago» un juego más asequible.**
- **La ambientación es distinta en cada juego. Nuestra referencia se basa en la II Guerra Mundial, y «Chicago 1930» en el mundo de la mafia en los EEUU de principios del siglo XX.**



Si no escondes a tus víctimas corres el riesgo de ser delatado por civiles.



La línea de visión de los personajes es vital para detectar a los enemigos.

El guión, inspirado en las biografías de Al Capone y Elliot Ness, es uno de sus elementos más sólidos de «Chicago 1930», un juego que, sin aportar nada especialmente novedoso al género en el que se encuadra, logra entretener gracias a su ingenioso diseño, a su excelente guión y a una acertada combinación de elementos de distintos géneros. Pero que quede claro: probablemente no logre satisfacer a los aficionados que buscan una estrategia más elaborada, ya que su sencillez puede resultarles excesiva. En cambio si lo que buscas es algo inmediato y poco exigente, este juego colmará tus expectativas.

N.V.R.

Toma nota

Un entretenimiento ligero, bastante bien ambientado.

LO BUENO:
- La sencillez de manejo de acciones y personajes.
- El guión podría dar lugar a una película.

LO MALO:
- Los objetos en los escenarios son tan pequeños que no se distingue lo que son.
- Si no tomas la iniciativa en una pelea, casi siempre la pierdes.

MODO INDIVIDUAL
69

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 3,06 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **ATI Radeon 9200 128 MB** Conexión: **No**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción táctica** Idioma: **Castellano** Edad recomendada PEGI: **12+** Estudio: **Spellbound** Editor: **Wanadoo** Distribuidor: **Virgin Play** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **39,95 euros** *(6.647 Ptas.)* Página web: **www.spellbound.de**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium a 500 MHz** RAM: **128 MB** Tarjeta 3D: **Compatible DirectX 8.1 con 8 MB** Disco duro: **800 MB**

EN LA GUERRA QUE CAMBIÓ EL MUNDO...

NADIE LUCHÓ EN SOLITARIO

TORNEO LOCAL CALL OF DUTY™ EN MODO DEATHMATCH

DEL 1 AL 15 DE DICIEMBRE

PREMIO PARA EL GANADOR POR SALA



Sorteo entre los GANADORES



Creative® Inspire™ GD580

Una nueva dimensión en sonido envolvente para consolas de juegos y reproductores DVD.



ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:

917 791 304

y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:

902 15 23 18

y

atencion_cliente@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

Ghost Master

El terror más original

¿Cansado de ser siempre el bueno? ¡Pues se acabó! En este juego puedes controla a una pandilla de fantasmas con ganas de dejar desierta una ciudad entera. Pero cuidado, porque dar sustos es más complicado de lo que parece…

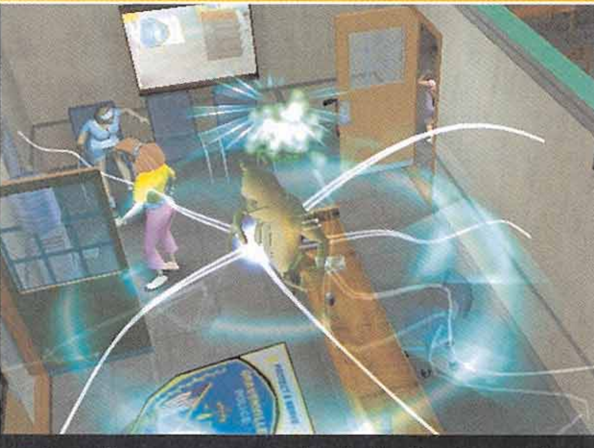
Ha tenido que pasar un lustro desde el genial «Dungeon Keeper» para que podamos volver a sentir ese atractivo especial que supone ser el villano del juego. Porque eso es lo que nos propone, con gran acierto, este original «Ghost Master»: meternos en la piel del jefe de un nutrido equipo de fantasmas, cuyo único objetivo es el de asustar a la gente que habita la ciudad de Villa Lápida. Un soplo de aire fresco para el género de la estrategia, con un apartado técnico muy bien resuelto, un planteamiento atractivo y mucho sentido del humor, pero con una mecánica de juego algo repetitiva y limitada.

La referencia



LOS SIMS

- **«Ghost Master» cuenta con muchos más puntos de vista y efectos especiales.**
- **El sistema de juego es similar.**
- **«Los Sims» resulta mucho más sencillo y ofrece posibilidades y horas de juego casi ilimitadas.**



Cuando usamos un poder de los fantasmas, la pantalla se llena de atractivos efectos visuales.

Reclutando fantasmas

La oferta inicial es buena: tras ver una agradable y divertida presentación y menús "fantasmales" dignos de la noche de Halloween, tenemos que elegir entre diversos tipos de fantasmas y crear un equipo. Los 47 fantasmas disponibles están agrupados por tipologías (hielo, frío...) y tienen muchísimos poderes individuales. Utilizando sabiamente estos poderes, como rechinar cadenas o conjurar plagas de arañas, tenemos que forzar a los habitantes de la ciudad a que se vayan.

A la hora de colocar y manejar a estos seres disponemos de un estupenda interfaz, ya que todo se puede manejar fácilmente con el ratón (subir y bajar niveles de las casa, girar la cámara, hacer zooms…). Esta eficacia continúa a la hora de darles órdenes, porque todo está centralizado en un sencillo menú desplegable que aparece en la parte izquierda de la pantalla al seleccio-

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium 4 2,2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce FX 5200 Ultra 128 MB** ▶Conexión: **ADSL**

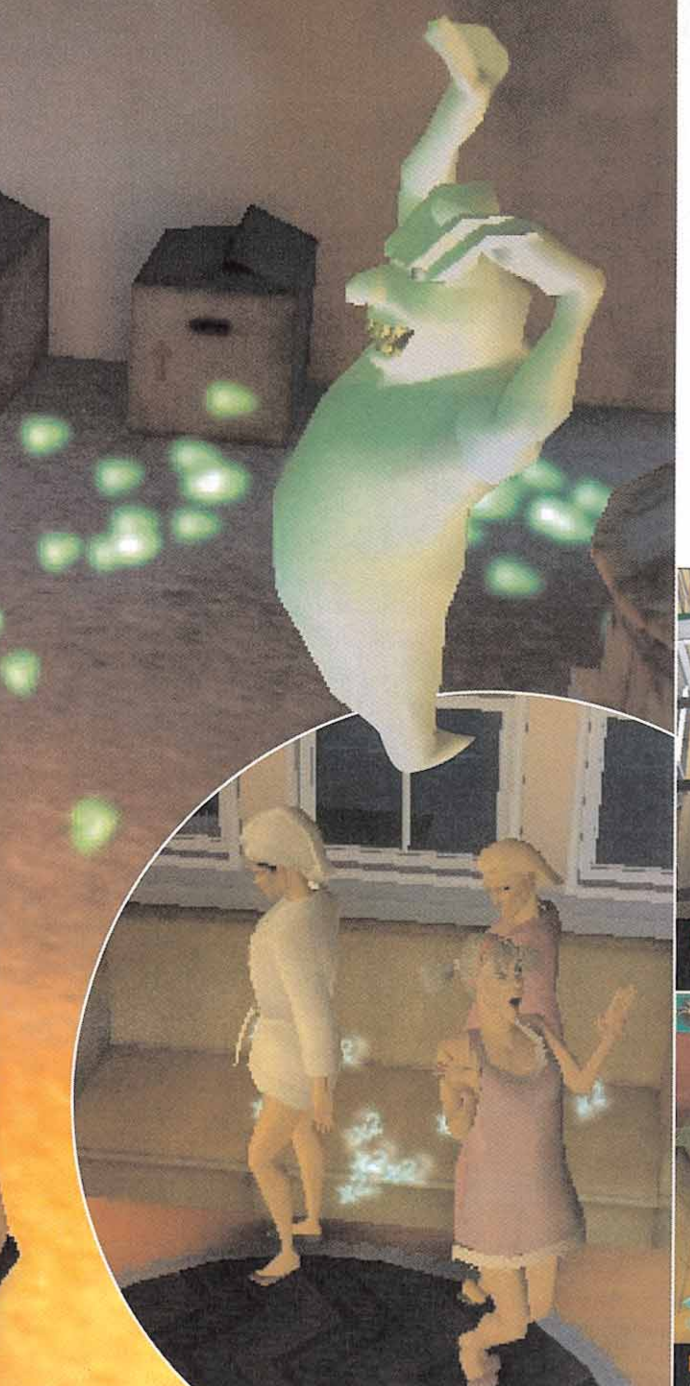


FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (texto y voces) ▶Edad recomendada (PEGI): **+7** ▶Estudio: **Sick Puppies** ▶Editor: **Empire** ▶Distribuidor: **Planeta DeAgostini Interactive** ▶Número de CDS: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **39,95 euros** (6.647 ptas.) ▶Página web: **www.ghostmaster.com** Muy básica, con información general del juego, pantallas, fondos de escritorio y melodías del juego para descargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Escenarios: **30** ▶Modos de juego: **1** ▶Fantasmas: **47** ▶Poderes fantasmales: **140** ▶Sustos: **Muchos** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **750 MB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Conexión: **No aplicable.**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 1 GHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Conexión: **No aplicable.**



Asustar es la clave

LOS FANTASMAS son de todos los tamaños, colores y formas estrambóticas que os podáis imaginar. El asunto es fácil: primero elegimos a uno, luego lo "atamos" a un objeto o localización de la casa y elegimos los poderes que queremos que use mediante un menú. A continuación vemos la reacción de los "enemigos" ante nuestros elaborados sustos...

LOS ENEMIGOS no tienen lanzas ni escopetas, ni cosas así. Son los habitantes de las casas: jóvenes universitarias, chicos duros, escépticos, policías o enfermeras. La "única" dificultad es hacer que salgan corriendo del lugar a base de darles sustos. No obstante, en algunos niveles nos podemos encontrar con Exorcistas que pueden paralizar a los fantasmas.



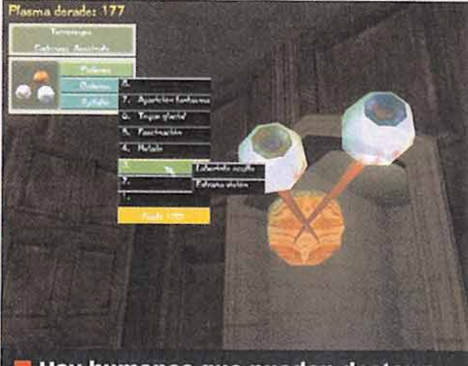
Tenemos que asustar utilizando un grupo de fantasmas en los escenarios.



Al comienzo de cada misión tenemos que crear un grupo de fantasmas.



Cada fantasma es distinto a los demás y cambia al avanzar niveles.



Hay humanos que pueden desterrar a nuestros fantasmas del mundo real.

SER EL MALO DEL JUEGO RESULTA MUY ATRACTIVO Y DIVERTIDO, PERO SU DESARROLLO NO ES LO QUE SE DICE DEMASIADO PROFUNDO

nar un fantasma, ocultándose al terminar la selección. Igual de bueno nos ha parecido su aparente motor 3D, que al estilo de «Los Sims», nos muestra con todo detalle tanto el interior de las casas como el comportamiento de sus habitantes.

Es a la hora de meternos en serio con cada misión cuando nos damos cuenta de que a «Ghost Master» le falta profundidad real. Aunque las posibilidades teóricas son muchas (estudiar el perfil de cada habitante para ver a qué tiene miedo, encadenar fantasmas a personas determinadas para sustos "personalizados", etc.) la verdad es que los poderes fantasmales son bastante parecidos entre sí, en casi todos los escenarios hay que hacer lo mismo y al final todos los habitantes acaban asustándose de las mismas cosas, por lo que se trata de intentar lanzar los sustos más poderosos para que todos salgan pitando cuanto antes de la casa. Esto incita muy poco a plantear estrategias más avanzadas y complejas, sencillamente porque tampoco son necesarias para superar los objetivos del juego.

En fin, que la peculiar temática, acertado sentido del humor y buena puesta en escena lo hacen muy atractivo a priori, pero su escasa profundidad y desarrollo repetitivo hace que se quede sólo en un buen juego, incapaz de competir por la corona del género.

M.J.C.

Toma nota

Título muy original, pero al que le falta variedad y profundidad.

LO BUENO:
- Su temática es original.
- El motor 3D es flexible, eficaz e incluso brillante.
- Disponemos de muchísimos fantasmas y escenarios.
- El sentido del humor.

LO MALO:
- Mecánica de juego repetitiva.
- Le falta profundidad y exige poco planteamiento estratégico.

MODO INDIVIDUAL: **75**

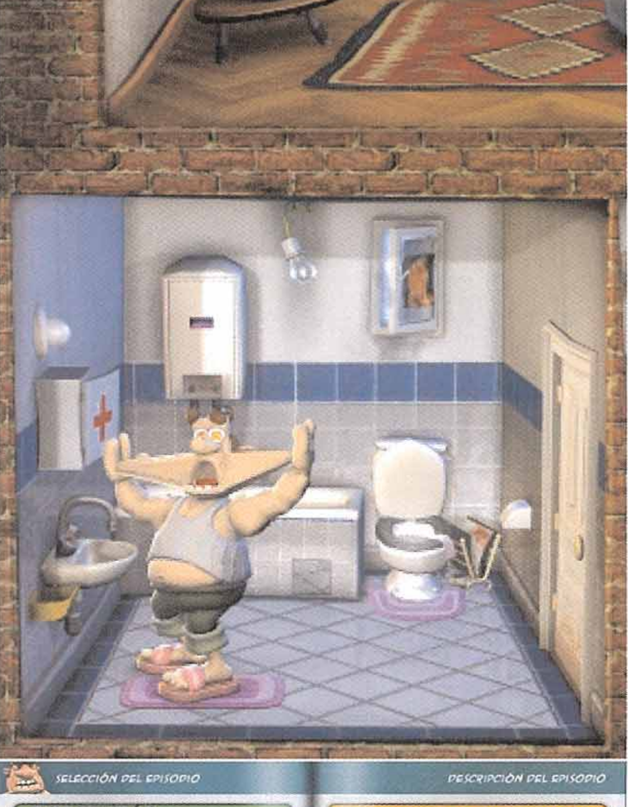
MODO MULTIJUGADOR: **NO TIENE**

ALTERNATIVAS

LOS SIMS MAGIA POTAGIA
Si lo que te gusta es observar las evoluciones de diversos personajes como si vieras una casa de muñecas....
▶Comentado en MM 106 ▶Puntuación: 75

WARCRAFT III
Uno de los mejores juegos de estrategia, permite controlar unidades no muertas.
▶Comentado en MM 90 ▶Puntuación: 94





Un vecino infernal

Reality show

Bromas de mal gusto y bastante pesadas, o cómo hacerle la vida imposible al vecino. Esa es la esencia de un título con forma de "reality show" televisivo, diseñado para ofrecer un entretenimiento rápido, sencillo y adictivo.

La verdad es que cuando empiezas a jugar con «Un Vecino Infernal» pasas, paulatinamente, de la indolencia primera, con ese típico pensamiento de "qué cosa más simple", a un estado de adicción inconsciente en el que, cuando te das cuenta, llevas una hora jugando, sin comerlo ni beberlo. Y es que «Un Vecino Infernal» no deja de basarse en la sencilla fórmula de resolver unos cuantos puzzles, donde la rapidez es tan importante como la sagacidad. Jowood ha cogido y le ha dado al juego la original forma de una mezcla entre "reality show" y comedia televisiva, con catorce misiones repartidas en distintos capítulos, y con la meta última de conseguir la máxima audiencia. ¿Cómo? Haciendo la vida imposible a nuestro pobre vecino, gastándole todo tipo de bromas pesadas.

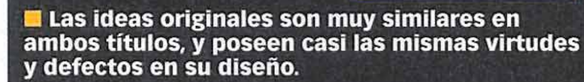
La acción transcurre en tiempo real. Cuando el vecino está en una habitación haciendo algo, nosotros tendremos que estar en otra preparando la broma correspondiente. Él no para de moverse por su casa, y no nos debe pillar. Si eso ocurre, el capítulo acabará.

Ahondando un poco en los posibles referentes de «Un Vecino Infernal», nos tenemos que ir muy atrás en el tiempo, pero la similitud es clara: «Spy vs Spy» era, casi punto por punto, aunque con distinta ambientación, el mismo juego. Eso sí, el tiempo transcurrido juega a favor de «Un Vecino Infernal». Con un estilo gráfico de "cartoon", buen trabajo en el apartado visual 2D, y unos toques de humor algo salvajes, pero eficaces, «Un Vecino Infernal» cumple con lo que promete: diversión rápida, sencilla, sin complicaciones. Quizá se haga un poco corto, pero su escaso repertorio de bromas lo terminarían haciendo repetitivo. Lo mejor: su precio y su inmediatez. Puedes estar jugando desde un ratito hasta varias horas.

F.D.L.

La referencia

SPY VS SPY



- **Las ideas originales son muy similares en ambos títulos, y poseen casi las mismas virtudes y defectos en su diseño.**
- **La calidad técnica de «Un Vecino Infernal» es, lógicamente, mucho mayor.**
- **«Un Vecino Infernal» es mucho más abierto en algunas opciones que «Spy vs Spy».**



Las bromas, cuanto más pesadas, mejor, son vitales para superar las distintas fases.



Antes de cada fase, se nos dan unas pistas sobre los objetivos a conseguir.

Toma nota

Un entretenimiento bien resuelto, aunque su vida no es muy larga.

LO BUENO:
- Su asequible precio.
- El sentido del humor.
- Llega a enganchar bastante en los primeros momentos.

LO MALO:
- Repetitivo a medio y largo plazo.
- Lo reiterativo de las bromas disponibles.
- Poca variedad de escenarios disponible.

MODO INDIVIDUAL
68

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **PIII 800 MHz** RAM: **256 MB** Disco Duro: **130 MB** Tarjeta 3D: **64 MB** Conexión: **No requiere**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia/puzzles** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **+3** Estudio: **Jowood Viena** Compañía: **Jowood** Distribuidor: **Nobilis Ibérica** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP RecomendadO: **19,90 euros** *(3.311 ptas)* Página web: ***www.neighbours-from-hell.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 166 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **130 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Conexión: **No requiere**

COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



Disfruta del juego de estrategia más divertido y original de los últimos años

ESTE MES

EL Nº9 DE LA COLECCIÓN

BATTLE REALMS

- ¡¡La mejor estrategia en tiempo real!!
- Increíbles gráficos 3D inspirados en el Japón feudal.
- Hazte cargo de los destinos de 4 clanes.
- Levanta asentamientos y adiestra unidades para vencer a tu adversario.

GUIA RÁPIDA Y MANUAL

BATTLE REALMS

Y ADEMÁS

Incluye manual y guía rápida

para jugar sin problemas

JUEGO+REVISTA

3,99€

A LA VENTA EL 4 DE DICIEMBRE

Review
A EXAMEN

Kreed

Terror en el espacio

Los extraterrestres son cada vez más sofisticados. En esta ocasión se trata de una raza alienígena, los tiglaary, dispuestos a estropear la próspera paz espacial. ¿Alguien se anima a poner las cosas otra vez en su sitio?

En «Kreed» la acción transcurre en el año 2944, un tiempo en el que el hombre ha expandido sus fronteras por el espacio y ha conocido diferentes clanes alienígenas con los que comercia de forma habitual. Pronto aparecen los tiglaary, una raza peligrosa y con forma de reptil, que amenaza seriamente la paz espacial.

Aunque la compañía Burut, responsable del desarrollo del producto, sea una desconocida para el gran público, no significa que no sepan hacer un buen trabajo. Técnicamente, «Kreed» presenta virtudes muy significativas y a tener en cuenta: por un lado, los escenarios están aceptablemente bien diseñados y los niveles de cada misión son suficientemente extensos. Además, los personajes no sólo están realizados en muchos casos con hasta 4000 polígonos, sino que son muy variados: desde reptiles deformes, hasta infinidad de peligrosas razas alienígenas.

Gracias a que aprovecha las posibilidades del DirectX 8.1 y a la técnica "Level of detail rendering" que, básicamente lo que hace es disminuir el grado de detalle de los objetos lejanos, se reduce sensiblemente la potencia del PC que necesitaremos para jugarlo. Lo cual es todo un detalle en los tiempos que corren.

La IA es el apartado menos depurado del juego, ya que los personajes presentan movimientos predecibles y su actitud es poco realista.

En definitiva, «Kreed» es un juego aceptable técnicamente y con detalles bastante interesantes. Una buena opción.

J.F.G.

La referencia

UNREAL 2: THE AWAKENING



- Los dos títulos tienen en común un apartado técnico, una ambientación y una historia muy similares.
- En la referencia, los escenarios de las misiones son más variados y ricos en detalles.
- La dificultad de «Kreed» crece repentinamente, mientras que en «Unreal 2: The Awakening» lo hace paulatinamente.



Los efectos de luz son más que aceptables como se puede apreciar al usar el lanzallamas.



La ambientación futurista y las guerras con razas alienígenas dan forma al guión de «Kreed».

Toma nota

Aceptable y divertido aunque repetitivo a la larga.

LO BUENO:
- La extensión de los escenarios.
- La variedad de los enemigos a los que nos enfrentamos.
- El modo multijugador.

LO MALO:
- El control para apuntar es un tanto impreciso.
- La dificultad aumenta drásticamente.
- Los tiempos de carga son lentos.

MODO INDIVIDUAL: **65**

MODO MULTIJUGADOR: **70**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las opciones de los modos **multijugador son más divertidas.**

SOLO:
Lo mejor: Seguir el argumento de la historia.
Lo peor: La dificultad de las misiones, que aumenta de pronto.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La variedad de modos de juego.
Lo peor: Los escenarios nos resultan un tanto escasos.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **AMD Athlon a 2.2 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 TI 4800 128 MB** Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Genero: **Acción** Idioma: **Castellano** (manual y texto) Edad recomendada (PEGI): **+12** Estudio: **Burut Creative Team** Compañía: **Russobit-m** Distribuidor: **Zeta games** Número de CDS: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **29,95 euros** *(5.000 Ptas.)* Página Web: **www.burut.ru/eng/kreed.php.**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 800 MB** RAM: **128 MB** Disco duro: **1,4 GB** Tarjeta 3D: **64 MB, DirectX 8.1** Modem: **56k.**

Gran Concurso

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT

¿TE ATREVES A RECORDAR?

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡ENVÍA UN **SMS** DESDE TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de diciembre de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.

SORTEAMOS:
20 PACKS CON EL JUEGO
KOREA: FORGOTTEN CONFLICT + UNA CAMISETA













Tortuga. Piratas del nuevo mundo

¡Al abordaje, grumete!

Una vez descubierto el nuevo continente el trabajo no ha hecho más que comenzar: fundar nuevas ciudades, conquistar nuevas tierras, comerciar con otras naciones y acabar con la piratería que reina en los mares caribeños.



Transcurre el año 1570, un nuevo continente ha sido descubierto y con él, todo tipo de negocios y posibilidades se abren ante nuestros ojos. A bordo de una pequeña embarcación que podremos cambiar por otras más grandes a medida que avancemos en el juego, tendremos que realizar multitud de trabajos para todo tipo de personas, desde obedecer órdenes de los gobernadores locales, pasando por comerciar con materias primas en las ciudades, hasta luchar en mar abierto, con piratas temibles, barcos de otras naciones y ciudades hostiles.

Básicamente podemos decir que «Tortuga» es un juego de estrategia con escenarios en 2D, y con batallas navales realizadas en 3D, en el que nuestro objetivo principal será anexionar ciudades para nuestro país y apoderarnos de inmensas fortunas para nuestro disfrute y enriquecimiento personal.

Mientras que otros juegos de corte similar se centran más en la simulación comercial y en la producción de suministros, «Tortuga» hace más hincapié en las batallas navales y en la acción táctica directa, con frecuentes y divertidos combates a lo largo del juego.

Sin tener grandes pretensiones en lo que se refiere a la tecnología –ya que los escenarios son monótonos y de texturas simplonas y la IA es bastante modesta– y con un control del barco francamente fácil que no supone ninguna complicación, «Tortuga» ofrece una experiencia de juego sencilla, amena, y sin grandes dificultades, teniendo como puntos fuertes una gran cantidad de ciudades por descubrir y explorar, hasta 60, 12 embarcaciones distintas que podemos manejar y 16 escenarios.

Recomendable para todos aquellos aficionados que quieran disfrutar de la estrategia en tiempo real sin complicaciones. O para los nostálgicos de clasicazos como «Piratas».

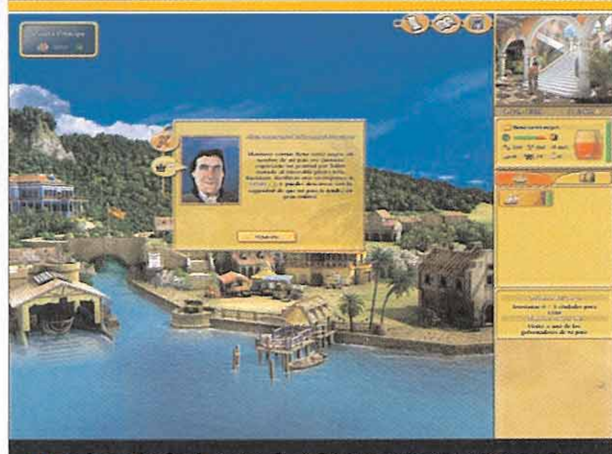
J.F.G.

La referencia

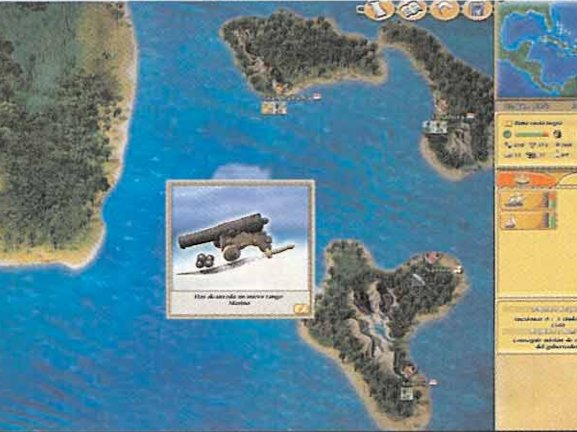
NO MAN'S LAND

- **Técnicamente los escenarios de la referencia son más extensos y están mejor elaborados.**
- **En «No man's land» podemos manejar multitud de unidades distintas.**
- **El sistema de juego de «Tortuga» es mucho más fácil de controlar, que el del juego de nuestra referencia.**





En las ciudades es donde encontraremos a los gobernadores que nos ofrecerán misiones.



Para pasar de nivel tendremos que conquistar ciudades por la fuerza.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **P4 2,4 GHz** Ram: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600** Conexión: **No requiere.**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **12+** Estudio: **Ascaron** Compañía: **Ascaron** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **29.95 euros** *(4983 ptas.)* P. Web: **www.ascaron.com/gb/gb_tortuga/gb_tortuga_frameset_ie.html.**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **PII 450 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **500 MB** Tarjeta 3D: **16 MB** Módem: **No requiere**

Toma nota

Estrategia naval aceptable para el público que no busca complicaciones.

LO BUENO:
- Los enfrentamientos por mar son divertidos y muy frecuentes.
- Ofrece muchas horas de diversión.
- Los barcos son recreaciones de navíos reales.

LO MALO:
- No aporta ninguna novedad.
- Técnicamente está algo desfasado en el tiempo.
- No tiene multijugador.

MODO INDIVIDUAL: 60

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE



Wind Warriors Echelon II

Vuela con nosotros

En las guías turísticas de toda la galaxia la Tierra debe figurar como el destino ideal para una invasión rapidita de fin de semana. Y al menos esta vez contamos con una nave, que ya estamos hartos de exterminar aliens a pie.

La segunda parte de «Echelon» se nos presenta llena de buenas intenciones, con mejoras de guión, de gráficos y en el número de naves disponibles. Nuestro papel es el de Jason Wolf Scott, un oficial de alto rango que se encuentra con que unos alienígenas, viejos conocidos suyos, vienen a fastidiarle los planes de jubilación.

Los números que presenta «Wind Warriors Echelon II» son verdaderamente abrumadores: veintiseis tipos diferentes de naves por pilotar, hasta catorce armas distintas, incluyendo misiles y cohetes de plasma, 250 vehículos y estructuras esparcidos por sesenta entornos diversos y cuarenta misiones por cumplir.

A cambio, sus especificiaciones técnicas no están a la altura de los grandes de la simulación. Los escenarios, aunque amplios y variados, no son, gráficamente hablando, espectaculares y están faltos de detalles, lo que resta realismo al conjunto. El interior de los cazas es demasiado simplón y aporta muy poca información útil de vuelo.

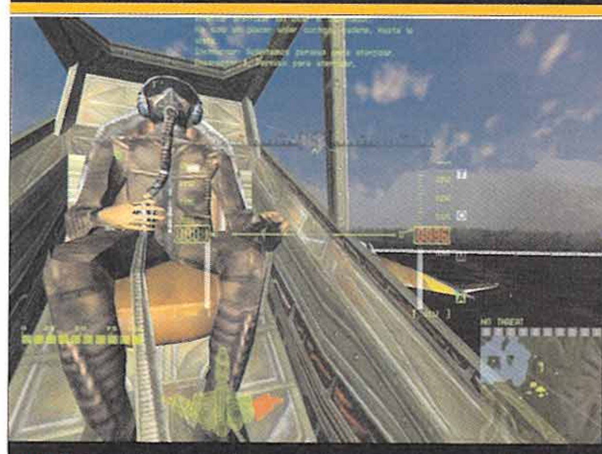
A su favor, es justo reconocer el alto nivel de la IA; de hecho se pueden observar movimientos ágiles y realistas en las naves enemigas, que incluso presentan por momentos comportamientos de claro carácter estratégico. Esta inteligencia y un sistema de control capaz de adaptarse tanto a jugadores expertos como a iniciados, son los principales argumetos a favor de un juego que habría ganado muchos enteros con un desarrollo técnico algo más esmerado.

J.F.G

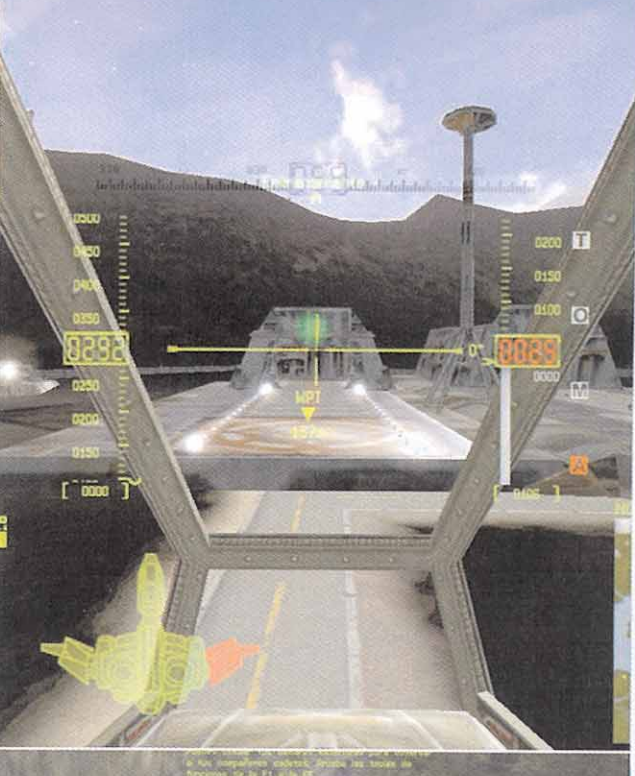
La referencia

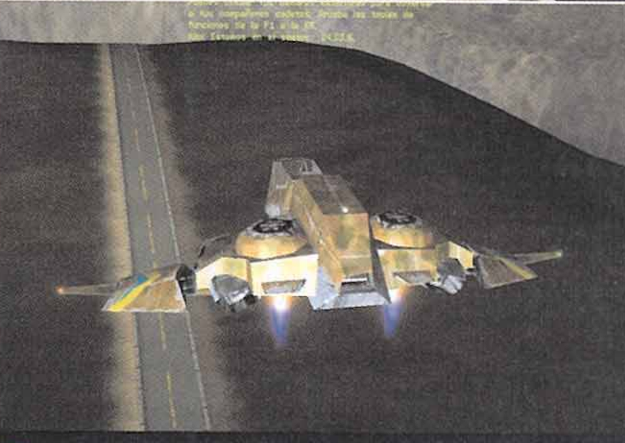
YAGER

- «Yager» tiene un carácter arcade mucho más marcado y, por tanto, el sistema de juego es mucho más asequible.
- Los escenarios de «Yager», aunque no tan grandes, contienen más detalle y efectos de luz.
- El número de naves disponibles desde el principio es muy superior en «Echelon II».



El interfaz resulta excesivamente sencillo y no aporta demasiada información útil.





El acabado gráfico del juego no está a la altura de otros títulos del género, restándole credibilidad.

Toma nota

Aceptable simulador de vuelo con algunas limitaciones técnicas.

LO BUENO:
- ▲ Muchas naves disponibles desde el primer momento.
- ▲ Requisitos del sistema mínimos.

LO MALO:
- ▼ El realismo se resiente por la falta de detalle de los escenarios.
- ▼ La dificultad es elevada.

INDIVIDUAL 68

MULTIJUGADOR 72

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Siempre es más divertido combatir con jugadores reales.

SOLO:
Lo mejor: Seguir las diversas misiones de la campaña.
Lo peor: A veces al control resulta frustrante.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La variedad de modos de juego disponibles.
Lo peor: Es difícil la coordinación por equipos.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 2.2 GHz** ▶RAM: **512 MB** ▶Tarjeta 3D: **128 MB** ▶Conexión: **ADSL**



FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Simulación** ▶Idioma: **Castellano** (manual y texto) ▶Edad recomendada (PEGI): **12+** ▶Estudio: **Madia** ▶Compañía: **Buka Entertainment** ▶Distribuidor: **Punto Soft Interactive** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de Lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **39,95 euros** (6.647 ptas.) ▶Página Web: ***www.buka.com/game/game_8.htm***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **1,2 GB** ▶Tarjeta 3D: **64 MB** ▶Módem: **ADSL**



Judge Dredd: Dredd vs Death

No es de ley

Un juez, un policía y un verdugo en el mismo paquete, eso es Judge Dredd. ¿Quién dijo que el sistema judicial es lento y aparatoso? Con una solución así, todo sería mucho más rápido. Aunque no sabemos si nos haría gracia...

Un juego de acción en primera persona cuyo protagonista es el Juez Dredd despierta cierto interés. Hace años ya se hizo un videojuego adaptando la película protagonizada por Stallone, ambos tremendos fracasos. Y esta entrega tiene todas las papeletas para seguir por el mismo camino.

Los enemigos parecen una versión acelerada de Chiquito de la Calzada, corren como conejos espantados ante la presencia de los perros y poseen una inteligencia artificial que resulta... ejem, poco menos que nula. Algunos se rinden ante la superioridad de Juez Dredd y se arrodillan esperando a que les pongan las esposas, mientras que otros se empeñan en seguir el mal camino con su ritmo frenético.

El guión no es importante, sólo hay que avanzar una misión tras otra deteniendo y eliminando enemigos, buscando salidas y pulsando botones. Nadie se ha roto la cabeza con el diseño de las misiones y los niveles. Eso sí, el entorno gráfico está trabajado, un esfuerzo que se nos antoja inútil en medio de un conjunto en el que casi nada destaca.

Puedes guardar tus progresos en cualquier momento y hay puntos de control a los que volver si te matan, cosa que ocurre a menudo. Hay dos modos de juego adicionales que, unidos al juego en modo cooperativo de la campaña, aportan algo de variedad a este juego tan poco afortunado.

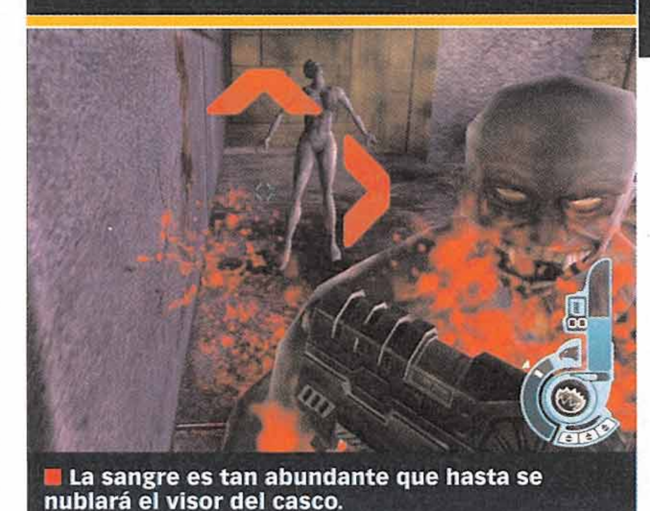
N.V.R.

La referencia

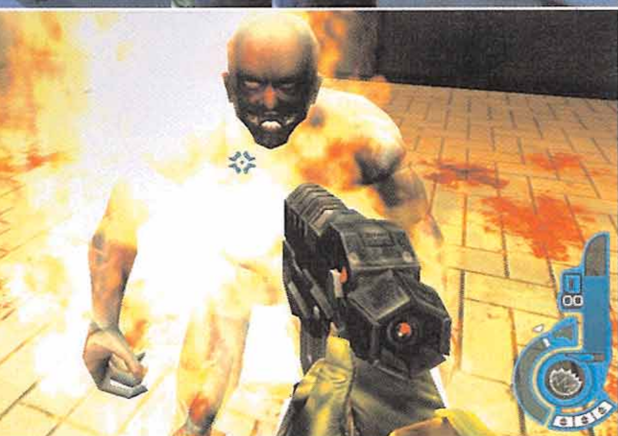
UNREAL TOURNAMENT 2003



- **Los personajes del modo multijugador son más variados en «Judge Dredd».**
- **En «Judge Dredd» es necesario pasar niveles para abrir escenarios y personajes multijugador, en «UT 2003» no.**
- **Sólo puedes llevar dos armas, frente al superarsenal de «Unreal Tournament».**



La sangre es tan abundante que hasta se nublará el visor del casco.



Los enemigos en llamas son peligrosos porque pueden prendernos fuego a nosotros también.

Toma nota

Otro intento irregular de llevar un personaje del cómic al PC.

LO BUENO:
- La variedad de modos multijugador que ofrece el juego.
- La posibilidad de jugar la campaña con otra persona en modo cooperativo.

LO MALO:
- El comportamiento de los enemigos.
- El diseño de las misiones resulta demasiado simple.

MODO INDIVIDUAL 56

MODO MULTIJUGADOR 68

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El modo multijugador permite **disfrutar de más libertad.**

SOLO:
Lo mejor: Ideal para los amantes del gore.
Lo peor: Las misiones son simples y la IA mala.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: La enorme variedad de modalidades.
Lo peor: No ofrece nada demasiado original.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 3.06 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **ATI Radeon 9200 128 MB** Conexión: **ADSL**



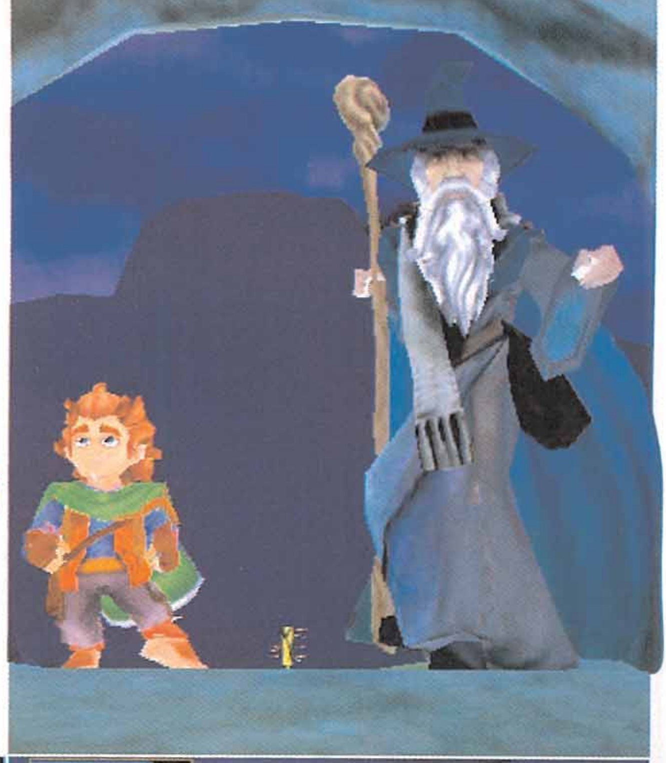
FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (PEGI): **16+** Estudio: **Rebellion** Editor: **Sierra** Distribuidor: **Vivendi Universal Games** Número de CDs: **2** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **49.99 euros** *(8317 ptas.)* Página web: **www.dreddvsdeath.com**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III a 700 MHz** RAM: **128 MB** Tarjeta 3D: **32 MB** Disco duro: **1,3 GB.** Módem: **56k.**

El Hobbit

Para todos los públicos

Como la gallina de "El Señor de los Anillos" está ya la pobre que no puede poner ni un huevo de oro más, los desarrolladores dirigen sus miradas al resto de la obra de Tolkien. Ahora le toca el turno a "El Hobbit".



A la hora de evaluar «El Hobbit» conviene aclarar desde un principio que nos encontramos ante un título dirigido claramente a un público infantil y que, además, sólo sigue la obra de Tolkien de manera muy general, tomándose todas las licencias necesarias para favorecer la jugabilidad. Entendido esto, «El Hobbit» nos ofrece un desarrollo técnico correcto, con un acabado gráfico muy interesante y una jugabilidad accesible y bastante entretenida.

El sistema de juego es el propio de la mayoría de aventuras en tercera persona, y combina la exploración y búsqueda de objetos con zonas de plataformas y algunos enemigos no demasiado difíciles de derrotar. Hay que destacar por una parte el elevado tamaño de los escenarios del juego, lo que unido a la gran cantidad de misiones disponibles en cada nivel, algunas obligatorias y otras optativas, y a la imposibilidad de grabar más que en algunos puntos concretos hacen de éste un juego bastante largo. Afortunadamente, su escaso nivel de dificultad hace que podamos avanzar por él de manera bastante fluida, sin sufrir demasiados atascos.

El otro aspecto interesante del juego es sin duda su apartado gráfico, gracias sobre todo a una acertada paleta de colores muy vivos e intensos, y a la utilización para los personajes de unos modelos muy suavizados, casi caricaturescos, que potencian aún más ese aspecto de cuento infantil del que ya hemos hablado. No se trata, desde luego, de una ambientación que vaya a entusiasmar a los seguidores de Tolkien, pero no se puede negar que el resultado final es muy vistoso y gustará, seguramente, a los más pequeños de la casa.

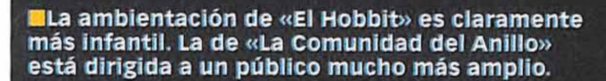
En cualquier caso, está claro que cualquier jugador medianamente veterano que busque un desafío no lo va a encontrar en «El Hobbit», pero como iniciación al mundo de los juegos de PC resulta un título de lo más recomendable.

J.P.V.

La referencia

LA COMUNIDAD DEL ANILLO

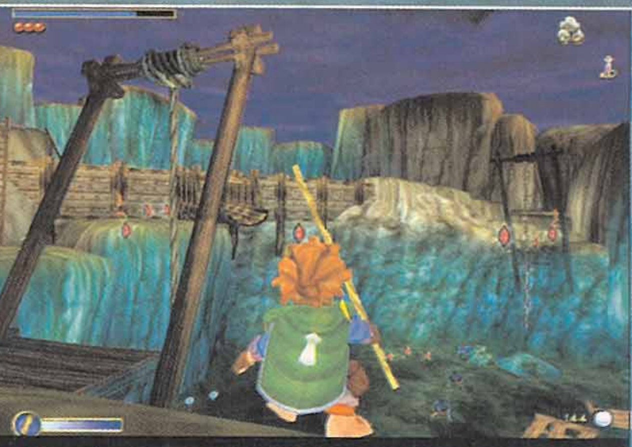
- La ambientación de «El Hobbit» es claramente más infantil. La de «La Comunidad del Anillo» está dirigida a un público mucho más amplio.



- Ambos títulos comparten un sistema de juego muy similar: acción en tres dimensiones con elementos de aventura.
- «La Comunidad del Anillo» es más fiel al desarrollo del libro.



Los personajes del juego poseen un inequívoco diseño infantil y unos colores muy vivos.



La elevada sencillez del juego puede desanimar a los jugadores más veteranos.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2,4 GHz** RAM: **512 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 4 Ti 4600 128 MB** Conexión: **No requiere**



FICHA TÉCNICA Disponible: **PC, GC, PS2, Xbox, GBA** Género: **Acción/Aventura** Idioma: **Castellano** (textos y voces) Edad recomendada (PEGI): **+7** Estudio: **Inevitable** Compañía: **Sierra** Distribuidor: **Vivendi Universal** Número de CDs: **2** Fecha de Lanzamiento: **28/11/2003** PVP recomendado: **49,99 euros** *(8.318 ptas.)* Página Web: ***hobbitgames.com/es/flash.html***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium III 450 MHz** Ram: **64 MB** Disco Duro: **1,7 GB** Tarjeta 3D: **32 MB** Módem: **No requiere**

Toma nota

Sencilla y divertida aventura, para un público infantil.

LO BUENO:
- El sistema de juego es muy sencillo.
- Los niveles son muy grandes y con muchas misiones.
- El acabado gráfico es muy interesante.

LO MALO:
- Demasiado simple para el jugador veterano.
- No es fiel al desarrollo del libro.

MODO INDIVIDUAL 75

MODO MULTIJUGADOR NO TIENE

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Santiago Tejedor

Los juegos de acción están entre mis prioridades, aunque seguiré surcando los cielos con Forgotten Battles mucho tiempo.

1 **Halo**
2 **Hidden & Dangerous 2**
3 **Las Arenas del Tiempo**
4 **Max Payne 2**
5 **IL-2 Forgotten Battles**

La lista negra

Al primer vistazo, podría parecer una simple cuestión de espacio, y es que con tantísimos juegos buenos como hemos tenido este mes parece que no ha quedado sitio para los malos.

1 Postal 2
▶COMENTADO EN MM 102
▶PUNTUACIÓN: 50
La violencia y la provocación son los únicos argumentos que presenta este título que por lo demás resulta aburrido, vacío y absolutamente prescindible.

2 SuperPower
La pretendida revolución de la estrategia por turnos no es más que un juego muy pobre y con una inteligencia pésima.

3 Will Rock
▶COMENTADO EN MM 101 ▶PUNTUACIÓN: 50
Esperábamos bastante más de este juego de acción que prometía diversión sin freno pero que sólo ofrece un pobre resultado.

4 Shadow of Memories
▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 56
Otra aventura que nos ha decepcionado y que no alcanza el mínimo de calidad exigible a un título de su presupuesto y su pretendida categoría.

4 Rugrats: Munchin Land
▶COMENTADO EN MM 97 ▶PUNTUACIÓN: 40

Los Recomendados

Como es propio de estas fechas volvemos a tener un mes pletórico de novedades de calidad, aunténticos juegazos que nos ayudan a hacer más llevadera la espera de las inminentes vacaciones navideñas. «Pro Evolution Soccer 3», «Broken Sword III» o «The Temple of ELemental Evil» son sólo los tres primeros títulos de una larga lista.

1 (N)

Pro Evolution Soccer 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 92
Probablemente el simulador de fútbol más realista que ha pasado por nuestros PCs. Un juego para conservar.
▶DEPORTIVO▶PC, PS2 ▶KCET/KONAMI

2 (baja)

Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Esta revisión del clásico combina una increíble ambientación con una magnífica jugabilidad en una soberbia aventura.
▶ACCIÓN/AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶UBI SOFT

3 (N)

Broken Sword III: El Sueño del Dragón
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una de las series de aventuras más famosas de todos los tiempos, vuelve en esta nueva entrega con energías renovadas.
▶AVENTURA ▶PC, XBOX, PS2 ▶REVOLUTION/THQ

4 (=)

Call of Duty
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial que jamás hemos visto, en un dignísimo sucesor de «Medal of Honor».
▶ACCIÓN ▶PC ▶INFINITY WARD/ACTIVISION

5 (baja)

Empires: Los Albores de la Era Moderna
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Jamás la estrategia había sido tan real como en este juego capaz de adaptarse a los gustos de cada jugador.
▶ESTRATEGIA▶PC ▶ STAINLESS STEEL/ACTIVISION

6 (baja)

Max Payne 2: The Fall of Max Payne
▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 95
Vuelve el antihéroe que revolucionó los juegos de acción con la invención del tiempo-bala y lo hace por la puerta grande.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ REMEDY/ROCKSTAR/TAKE 2

7 (N)

Total Club Manager 2004
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 93
No sólo es el mejor manáger del mercado, sino que además se puede usar en combinación con «FIFA 2004». Imprescindible.
▶DEPORTIVO▶PC ▶EA SPORTS

8 (N)

El Templo del Mal Elemental
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Después de una larga espera, por fin un juego de rol clásico, capaz de satisfacer hasta a los aficionados más estrictos.
▶ROL ▶PC ▶TROIKA GAMES

9 (N)

Patrician III: Imperio de los Mares
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 90
Esta prestigiosa saga de juegos de estrategia alcanza su cénit en esta nueva entrega, más completa y compleja que nunca.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ENCORE/FX

10 (N)

Silent Hill 3
▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 89
Si quieres pasar miedo de verdad no encontrarás una forma mejor de hacerlo que con esta terrorífica aventura.
▶AVENTURA▶PC, PS2 ▶KONAMI

(N) NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11 

Commandos 3. Destination Berlin

▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 94
La última entrega de «Commandos» es la final, y viene a potenciar la estrategia basada en personajes especializados.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS/EIDOS

12 

The Simpsons: Hit & Run

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 86
No sólo es un estupendo juego de acción y velocidad, sino que además tiene toda el sentido del humor de Los Simpsons.
▶ACCIÓN ▶PC, PS2 ▶RADICAL/VIVENDI

N

13 

Halo

▶COMENTADO EN MM 105 ▶PUNTUACIÓN: 92
Por fin ha dado el salto a PC, pero la espera está bien justificada puesto que incorpora jugosas novedades.
▶ACCIÓN ▶PC, XBOX ▶ BUNGIE/GEARBOX/MICROSOFT

14 

Worms 3D

▶COMENTADO EN MM 107 ▶PUNTUACIÓN: 75
Entrega tras entrega la serie «Worms» sigue siendo la mejor forma de pasar un rato desternillante con tus amigos.
▶ESTRATEGIA ▶PC, XBOX, PS2, GC, GBA ▶TEAM-17

N

15 

Tron 2.0

▶COMENTADO EN MM 104 ▶PUNTUACIÓN: 95
Un grandísimo juego de acción que combina el espíritu del clásico cinematográfico con una jugabilidad endiablada.
▶ACCIÓN ▶PC ▶MONOLITH/DISNEY

16

Hidden & Dangerous 2

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 87
Un grupo de soldados británicos de la Segunda Guerra Mundial en misiones de alto riesto tras las líneas enemigas.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ILLUSION SOFTWORKS/GATHERING/TAKE 2

17 

FIFA 2004

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 90
El simulador futbolístico por excelencia vuelve fiel a su cita un año más y, como era de esperar, supera con nota el examen.
▶DEPORTIVO ▶PC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

18 

Rise of Nations

▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 94
Un fantástico juego de estrategia que toma elementos de los méjores títulos del género y los combina con maestría.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BIG HUGE GAMES/MICROSOFT

19 

Moto GP 2

▶COMENTADO EN MM 102 ▶PUNTUACIÓN: 93
Una de las simulaciones más realistas del deporte de las dos ruedas que hemos tenido ocasión de probar .
▶VELOCIDAD ▶PC ▶THQ

20 

IL-2 Forgotten Battles

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
El increíble realismo de este simulador aéreo no lo sitúa muy por delante de todos los demás títulos de su género.
▶SIMULACIÓN ▶PC ▶1C/MADDOX GAMES

=

La referencia

Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



ESTRATEGIA

Empires

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 96
Los creadores de «Empire Earth» vuelven a dar una lección de cómo se hace un juego de estrategia con este título, sin ningún lugar a dudas el mejor exponente de su género.
▶PC ▶STAINLESS STEEL/ACTIVISION



ACCION

Unreal Tournament 2003

▶COMENTADO EN MM 94 ▶PUNTUACIÓN: 94
Una de las series emblemáticas cuando se habla de juegos de acción hace un regreso triunfal y marca el nuevo nivel de excelencia en lo que al modo multijugador se refiere.
▶PC ▶EPIC GAMES



AVENTURAS

La Fuga de Monkey Island

▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶LUCASARTS



ROL

Neverwinter Nights

▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 92
Llegó, vio y venció. Una obra maestra con forma de juego de rol que se convierte en referencia para cualquier programa que intente hacerle sombra.
▶PC ▶BIOWARE



VELOCIDAD

Grand Prix 4

▶COMENTADO EN MM 92 ▶PUNTUACIÓN: 91
La extraordinaria habilidad de Geoff Crammond consigue de nuevo sorprendernos con una mezcla imbatida de tecnología, realismo y jugabilidad.
▶PC ▶ATARI



SIMULACION

IL-2 Forgotten Battles

▶COMENTADO EN MM 100 ▶PUNTUACIÓN: 94
Esta nueva entrega de la serie «IL-2» la confirma definitivamente como la nueva referencia con la que todos los simuladores deberán compararse a partir de ahora.
▶PC ▶1C MADDOX GAMES



DEPORTIVOS

FIFA 2004

▶COMENTADO EN MM 106 ▶PUNTUACIÓN: 90
La nueva entrega de esta lóngeva saga se convierte de forma automática en la nueva referencia de su género; algo a lo que por otra parte, ya estamos acostumbrados.
▶PC, PS2, XBOX ▶EA SPORTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Los favoritos

RANKING DE LOS LECTORES

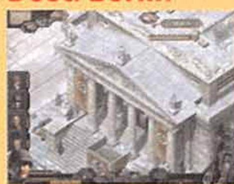
SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Commandos 3» hace una entrada espectacular a lo más alto y «Rise of Nations» se inclina ante su poderío.

1 Commandos 3. Dest. Berlin (=)



33% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 105
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- PYRO STUDIOS

2 Rise of Nations (N)

28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM102
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- MICROSOFT

3 Warcraft III Reino del Caos (▲)

17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 90
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- BLIZZARD

4 C&C Generals (▲)

11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 99
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- EA PACIFIC

5 Commandos 2: Men of Courage (▼)

11% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- PYRO STUDIOS

Acción

Parece que los fans de «Medal of Honor» se han pasado a «Call of Duty», pero la lucha en lo alto está muy disputada.

1 Call of Duty (▲)



29 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- ACTIVISION

2 Max Payne 2 (N)

26 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 95
- PC
- REMEDY/ROCKSTAR

3 Jedi Knight: Jedi Academy (▼)

23 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 105
- PUNTUACIÓN: 85
- PC, XBOX
- LUCASARTS

4 U.T. 2003 (=)

12 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 94
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- EPIC GAMES/ATARI.

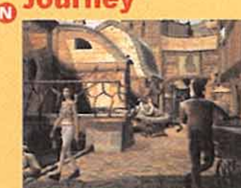
5 Medal of Honor: Allied Assault (=)

10 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015/EA

Aventuras

Lara Croft se impone a todo un pelotón de clásicos y sólo «The Longest Journey» se le resiste. Ella es así de temperamental...

1 The Longest Journey (N)



38% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 72
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FUNCOM

2 Tomb Raider. El Angel de la Osc. (▼)

23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 103
- PUNTUACIÓN: 80
- PC, PS2
- CORE/EIDOS

3 Runaway (▲)

19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PÉNDULO STUDIOS

4 La Fuga de Monkey Island (N)

14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

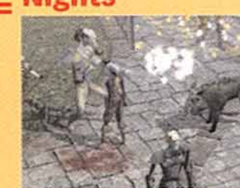
5 Grim Fandango (▼)

6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 47
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- LUCASARTS

Rol

Entre la ausencia de novedades y que los aficionados al rol son de ideas fijas, la lista permanece practicamente igual.

1 Neverwinter Nights (=)



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (=)

26% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

3 Diablo II (=)

20 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 67
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- BLIZZARD

4 Dungeon Siege (▲)

14 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- GAS POWERED GAMES /MICROSOFT

5 Morrowind (▼)

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 89
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- UBI SOFT

Velocidad

«Midnight Club II» mantiene la primera posición, pero «Starsky & Hutch» pisa a fondo y acorta las distancias.

1 Midnight Club II (N)



28% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 104
- PUNTUACIÓN: 80
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

2 Starsky & Hutch (N)

25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 103
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- MINDS EYE/EMPIRE

3 GTA Vice City (▼)

22% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 101
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, PS2
- ROCKSTAR GAMES

4 Grand Prix 4 (▼)

13% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 91
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- ATARI

5 MotoGP 2 (=)

12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 102
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- CLIMAX

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

«Call of Duty» me recuerda que no hay que perder de vista al enemigo para nada.

Iván heras (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección y consigue una camiseta.

Simulación

«X-Plane 6» entra muy fuerte en la lista amenazando la posición del mismísimo «Flight Simulator 2004».

1 = IL-2: Forgotten Battles



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM100
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- MADDOX GAMES

2 (N) Flight Simulator 2004
25% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MICROSOFT

3 (N) X_Plane Flight Simulator 6
23% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 104
- PUNTUACIÓN: 81
- PC
- LAMINAR RESEARCH

4 (N) Combat Flight Simulator 3
15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 82
- PC
- MICROSOFT

5 ▼ Silent Hunter II
7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- UBI SOFT

Deportivos

«FIFA 2004» arrasa en lo más alto, a la espera de lo que pueda hacer el mes que viene «Pro Evolution Soccer».

1 = FIFA 2004





48 % de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 90
- PC, PS2, XBOX
- EA SPORTS

2 ▲ NBA Live 2003
19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- EA SPORTS

3 ▼ Madden NFL 2004
17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 106
- PUNTUACIÓN: 92
- PC, PS2
- EA SPORTS

4 = Championship Manager 02/03
9% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 100
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- SIGAMES/EIDOS

5 = Tiger Woods PGA Tour 2003
7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 95
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

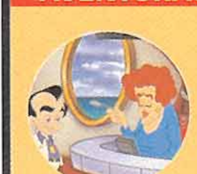


1 **Commandos** 44 % de las votaciones
▶MM 42 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶PYRO
2 **Commandos 2** 33 % de las votaciones
▶MM 81 ▶PUNTUACIÓN: 98 ▶PC ▶PYRO
3 **Age of Empires** 23 % de las votaciones
▶MM 37 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶ENSEMBLE STUDIOS

ACCIÓN

1 **Counter-Strike** 39% de las votaciones
▶PC ▶Versión no evaluada en Micromanía
2 **RTC Wolfenstein** 36% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶GRAY MATTER/Id
3 **Max Payne** 25% de las votaciones
▶MM 80 ▶PUNTUACIÓN: 96 ▶PC ▶REMEDY

AVENTURAS



1 **Leisure Larry VII** 57% de las votaciones
▶MM 27 ▶PUNTUACIÓN: 80 ▶PC ▶SIERRA
2 **Monkey Island II** 28% de las votaciones
▶MM 42 (2ª época) ▶PUNTUACIÓN: 85 ▶PC ▶LUCASARTS
3 **Grim Fandango** 15% de las votaciones
▶MM 47 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶LUCASARTS

ROL

1 **Baldur's Gate II** 48% de las votaciones
▶MM 50 ▶PUNTUACIÓN: 91 ▶PC ▶BIOWARE
2 **Ultima VII** 28% de las votaciones
▶MM 63 (2ª Época) ▶PUNTUACIÓN: 97 ▶PC ▶ORIGIN
3 **Diablo II** 24% de las votaciones
▶MM 67 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶BLIZZARD



VELOCIDAD



1 **Colin McRae Rally 2.0** 50% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 94 ▶PC ▶CODEMASTERS
2 **Need For Speed** 32% de las votaciones
▶MM 2 ▶PUNTUACIÓN: 88 ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS
3 **Fórmula 1 Grand Prix 2** 18% de las votaciones
▶MM 20 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶MICROPROSE

SIMULACIÓN

1 **IL-2 Sturmovik** 62% de las votaciones
▶MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MADDOX GAMES
2 **Combat F. Simulator 2** 25% de las votaciones
▶MM 70 ▶PUNTUACIÓN: 90 ▶PC ▶MICROSOFT
3 **Silent Hunter II** 13% de las votaciones
▶MM 84 ▶PUNTUACIÓN: 92 ▶PC ▶UBI SOFT

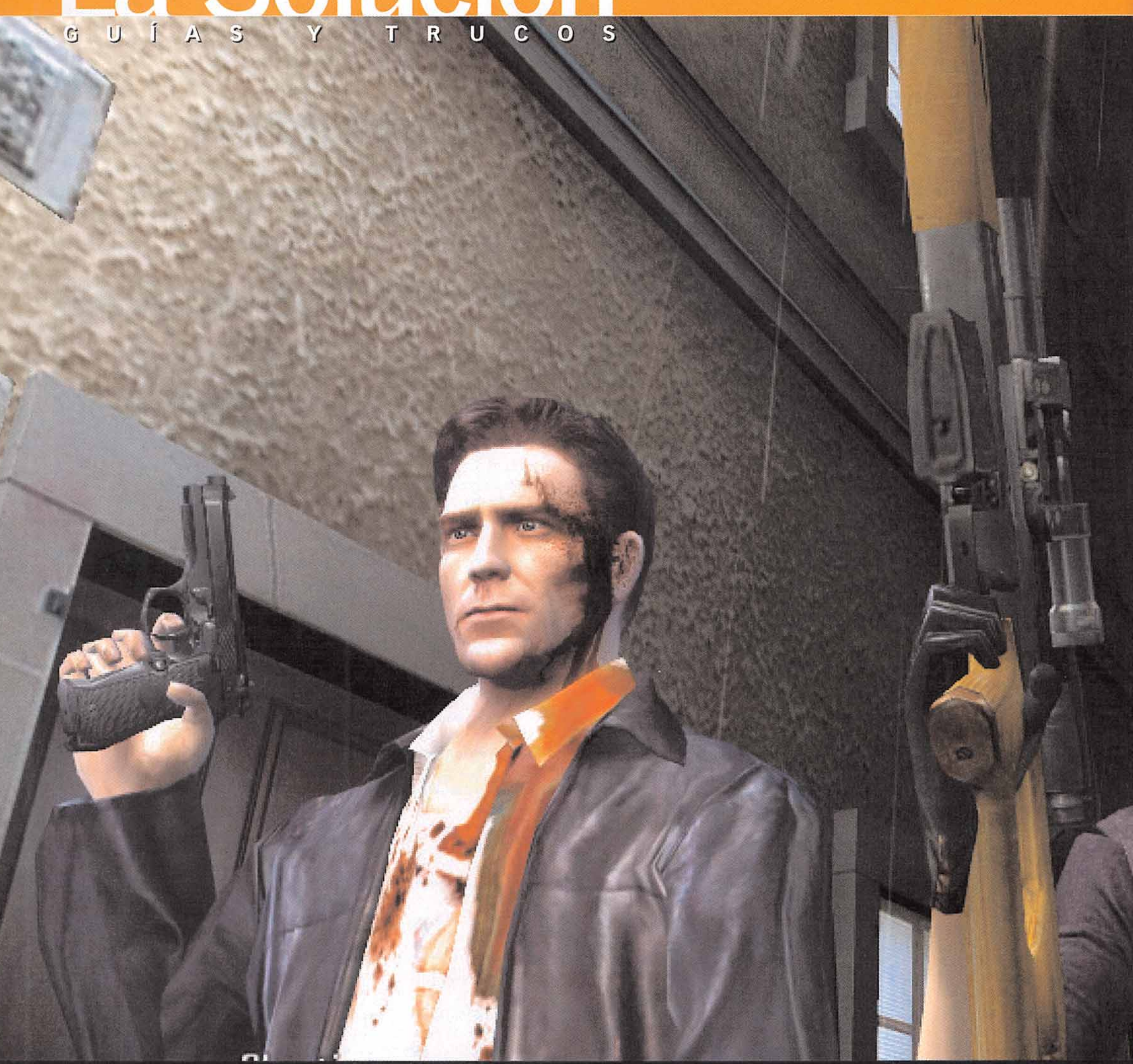


DEPORTIVOS



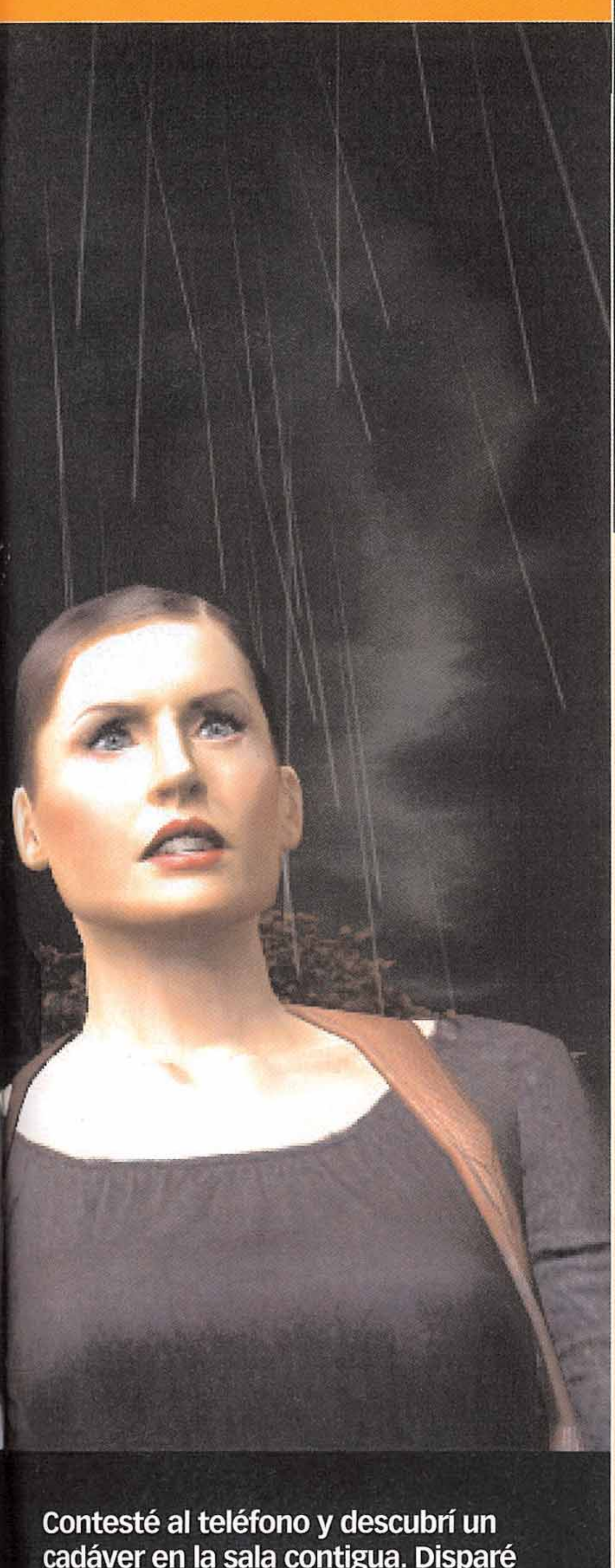
1 **PC Fútbol 2001** 60% de las votaciones
▶MM 66 ▶PUNTUACIÓN: 86 ▶PC ▶DINAMIC
2 **NBA Live 2001** 30% de las votaciones
▶MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 89 ▶PC ▶EA SPORTS
3 **Virtua Tennis** 10% de las votaciones
▶MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82 ▶PC, DREAMCAST ▶SEGA

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

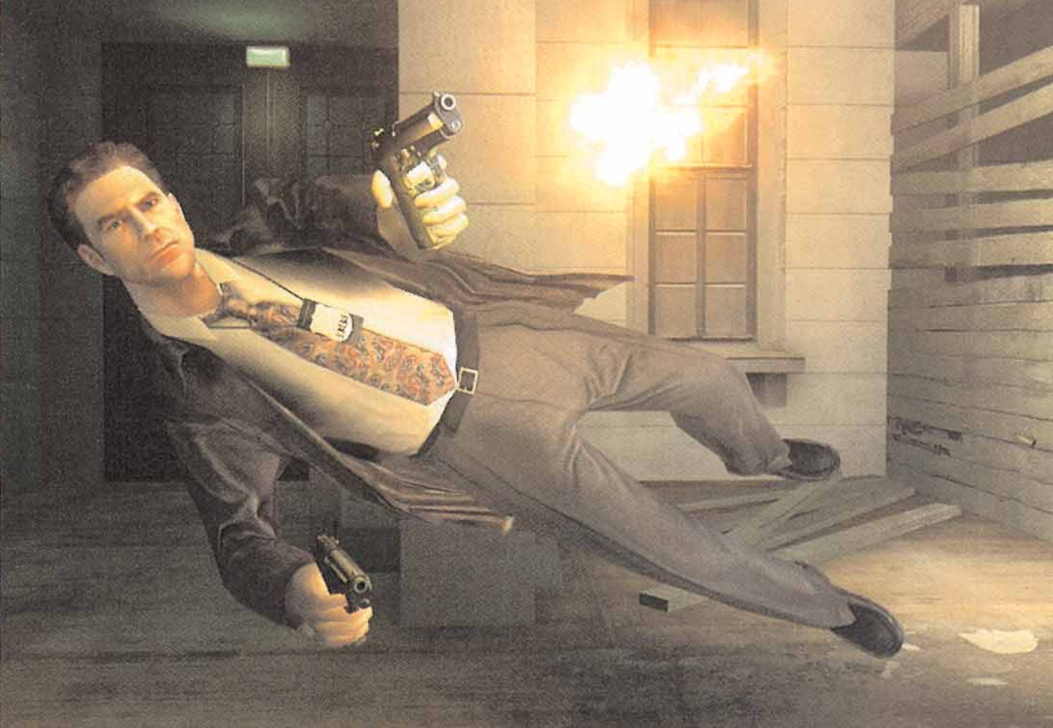


Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Sin dejar cabos sueltos

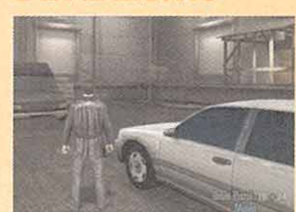


Contesté al teléfono y descubrí un cadáver en la sala contigua. Disparé sobre aquel tipo en cuanto le vi. Cuando cayó abatido me recordó el trágico final de Winters. Disparos... El jefe Bravura agonizante. Una explosión. Mona Sax. Todos muertos... menos yo.



Por cuestiones de espacio, hemos seleccionado las misiones más complicadas, para ofrecerte una solución detallada que te ayude en ese punto del juego tan difícil de superar.

LA OSCURIDAD DE ADENTRO



CAPÍTULO 1: LAS PUERTAS DEL ASCENSOR

Rodeando el edificio por la verja de la derecha encontré una puerta de acceso. Me recibió un falso empleado de la limpieza al que disparé por la espalda. En cuanto se abrió la persiana mis sospechas se confirmaron. Recogí la munición y me dirigí hacia la segunda persiana, tras la que había dos delincuentes que apenas vieron llegar mis balas. Luego subí las escaleras liquidando a dos maleantes más. Aquello era una especie de armería improvisada, así que rebusqué en todas las taquillas y cajoneras en busca de analgésicos y munición. No tardé en descubrir a la chica secuestrada, pero sus captores la asesinaron como represalia. Caminé hasta una pasarela con un ascensor al fondo del que, sorprendentemente, salió Mona Sax. Bajé en el montacargas de nuevo al almacén y entré en tiempo bala, descubriendo que cuanto más certeros y continuos eran mis disparos, más subía mi adrenalina y mi efectividad. La estantería frente a la puerta fue derribada por un elevador móvil, aunque la esquivé y fulminé a los limpiadores restantes. Finalmente descubrí varios cadáveres en bolsas de basura.



CAPÍTULO 3: EN LA PROFUNDIDAD DE MI MENTE

En el pasillo de la derecha encontré una escopeta recortada sobre un cadáver, y escaleras arriba disparé a tres peligrosos individuos. Rebusqué en el despacho de Vlad y usé el micrófono para comunicarme con él. Oí como se acercaba otro matón por la puerta del despacho y subí de nuevo por las escaleras, donde encontré a Mike –guardaespaldas y ojito derecho de Vlad– repartiendo plomo a diestro y siniestro. Al menos si permanecíamos juntos tendríamos más posibilidades de sobrevivir. Mike se encargó de liquidar al guarda mientras subíamos otro piso más. Apenas entramos en el ático volvieron a llover las balas desde la bodega. Bajé las escaleras del antiguo escenario a toda prisa para evitar que me encañonasen, y tras deshacerme de los molestos tiradores, volví sobre las escalinatas que acababa de descender para entrar por la puerta del medio. Al pasar el recibidor oscuro entré en "bullet-time" de nuevo y recogí tres analgésicos que me sirvieron para repone fuerzas. Por la portezuela de la derecha se accedía a un anfiteatro bien defendido. Recogí un analgésico tirado en el suelo y accedí a otra sala grande, donde me esperaba una situación embarazosa.

Todos los matones de Gognitti estaban dispuestos a freírme, pero pude salir airoso cubriéndome tras las columnas y esperando a que viniesen a buscarme de uno en uno, para eliminarlos fácilmente. No obstante, eso no evitó que tuviese que atinar la puntería para liquidar a más de cuatro tipos que me disparaban desde lo alto y luego ▶▶

Quiz 1

¿Qué ocurre si agotamos un cargador en tiempo bala?

A. Max recarga más rápido.

B. Max recarga más lento.

C. Max no puede recargar.

otros tantos que había escondidos al otro lado de la puerta.



CAPÍTULO 4: NADA "NUESTRO" EN ELLO

Desperté de la pesadilla. Había un francotirador en el edificio de enfrente, así que evité pasar junto a la ventana. Tomé un analgésico del dormitorio, munición del baño y del recibidor. En la habitación 304 esperaba mi vetusta vecina, una mujer de armas tomar en el sentido estricto de la frase. La única salida era la ventana que daba a la cornisa. Usando el salto en modo "bullet-time" alcancé la siguiente cornisa. Tras incorporarme vi aparecer una furgoneta, e inmediatamente disparé sobre unos barriles inflamables que dañaron a los "limpiadores" que salieron de ella. Salté sobre la cornisa de enfrente y descubrí una ventana por la que entré al apartamento de un viejo borracho con la tele encendida. Al salir al pasillo me escondí tras unas cajas y ataqué a los limpiadores por la espalda. El ascensor estaba bloqueado, así que me dirigí hacia la señora del batín rojo y acepté sus analgésicos. De nuevo, salí por otra ventana hasta la cornisa, desde la que pude alcanzar un andamio que me permitió acceder al apartamento del francotirador. Registré el equipo de espionaje, tomé analgésicos del baño y di la bienvenida a dos tipejos que esperaban al otro lado. Al fondo del pasillo, pasando la máquina de refrescos, me toparía con cinco matones. Subí las escaleras hasta el último piso, donde había una puerta protegida por un código. Pasé al ascensor desbloqueando el tablón y descendí a la planta baja, donde liquidé a tres ratas más. Fui al sótano para obtener el código del chico del walkman. Maté a dos moscones al subir y volví al ascensor. Tras la puerta del código entré en una habitación protegida por tres individuos a los que di el trato de rigor, registré los armarios y el baño y cogí varios analgésicos para recuperar fuerzas. En el comedor liquidé a otro tipo más y salí a la cornisa, rodeando la manzana hasta poder saltar a una cornisa inferior. Disparé a la ventana de enfrente y descendí a otra cornisa por un hueco, desde la que pude acceder a otro apartamento.

Quiz 2

¿Qué ocurre si matamos al mendigo o a la vecina?

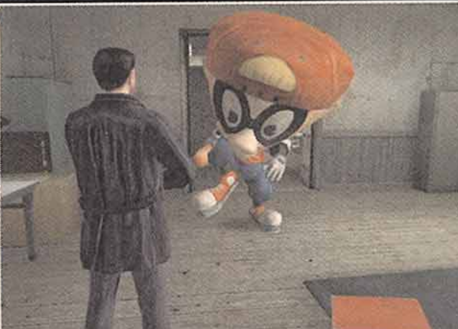
A. Nada, no son imprescindibles.
B. Fracasa la misión.
C. Max será acusado de ello.



Antes de seguir con la guerra de bandas me detuve ante una de las barricadas y disparé a un barril explosivo, descubriendo un garaje secreto.

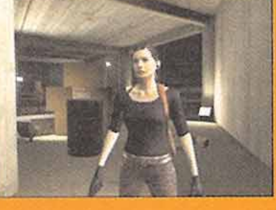


Para desactivar el gas incandescente de la tubería debía girar la válvula del sótano.



Si dejaba que Gognitti me tomase la delantera estaba perdido. Era el momento de actuar.

Controlando a Mona 1





ABRIRLE CAMINO a Max en el área de construcción era tarea difícil. Entrando por la pasarela de madera izquierda había una escalera. Subí al primer piso y luego ascendí por el andamiaje de madera. En total me tuve que deshacer de cuatro despojos. Arriba del todo había otra rata protegiendo el elevador que me conduciría al otro lado de la obra inferior. Cogí varios analgésicos del botiquín rojo, maté a cuatro limpiadores y seguí mi camino.

EL RIFLE Dragunov me sirvió para fulminar a tres ingenios que aguardaban en una escalera metálica, pero al subir me disparó un tipo por la espalda. Luego me metí en el piso en construcción y tuve que vérmelas con tres limpiadores y con seis comandos especiales, tres por cada lado, lo que me obligó a usar el tiempo bala al límite y a cubrirme. Me comuniqué con Max por radiofrecuencia, exterminé a cuatro matones más y salté al piso inferior.

ENTRÉ EN LA HABITACIÓN USANDO 'TIEMPO BALA', LO QUE ME PERMITIÓ DESCUBRIR QUE CUANTO MÁS CERTEROS ERAN MIS DISPAROS, MÁS SUBÍA MI ADRENALINA Y MI EFECTIVIDAD



CAPÍTULO 5: UNA HUELLA DE SU PASO

En la zona del ascensor entré en "bullet-time" a la espera de una comitiva de recepción y bajé hasta el sótano. Moví el tablón que bloqueaba la puerta y al abrirla encontré a un mendigo dispuesto a ayudarme. Fui hacia la puerta de salida del edificio, pero allí solo había una chica ligera de ropa, también dispuesta a acompañarme. Acabé con cuatro tipejos del fondo para bajar hasta el sótano y cerrar la válvula de gas. Tenía que regresar al tercer piso para salir por la ventana izquierda de mi apartamento hasta la cornisa, no sin antes recoger un analgésico del baño. Abajo había seis tipos disparándome, así que hice un buen uso del rifle. Alcancé un andamio en la esquina, trepé por él y salté a otra cornisa, desde la que pude lanzarme a otro andamio que venció ante mi peso, por lo que tuve que alter-

Quiz 3

¿Cuál es la única manera de despertar al mendigo?

A. Encendiendo la TV.
B. Disparándole.
C. Haciendo ruido.



Las habilidades de Mona Sax eran idénticas a las mías, aunque ella contaba con un potente rifle Dragunov que le evitó meterse en más líos de la cuenta.



No hay nada mejor que una alarma de incendios cuando las llamas empiezan a asfixiar...



Un cóctel molotov o una granada de mano son el recurso ideal para matar dos pájaros de un tiro.

Controlando a Mona 2

ME ENCARÉ hacia arriba para matar a un moscón que me acosaba por donde yo había venido. Saltando un hueco vacío que había en la obra (y apurando el tablón al límite) encontré tres analgésicos escondidos. Luego se produjo un ligero temblor, maté a dos tipos (uno por cada lado) y recogí los analgésicos del botiquín.

ME TOPÉ con otros cuatro individuos peligrosos, y tres más por la parte de arriba, pero cuando llegué a ver el solar de la obra comprobé horrorizada que Max caía al vacío y quedaba atrapado entre varios tablones, aturdido por el tremendo golpe. De repente comenzaron a llegar enemigos, así que saqué mi rifle y tuve que evitar que se le acercasen.

SE ZAFÓ de los tablones más pronto de lo que pensaba, pero todavía debía cubrirle en la otra parte de la obra, así que maté a un guardia que había al otro lado de la puerta, recargué el rifle y fulminé con precisión a cuantos enemigos aparecieron en su campo de tiro. Eso nos dio algo de tiempo, pero aún quedaban muchos ángulos por cubrir y debía rodear el edificio.

nar tablones hasta llegar a suelo firme. Inmediatamente lancé una granada o un cóctel molotov sobre el portón de la furgoneta negra y disparé sobre los supervivientes.



CAPÍTULO 6: UNA SECUENCIA DE SUSTOS

El escondite de Mona se encontraba tras la atracción de feria de una antigua serie de televisión. Atravesé el túnel de espirales, varios coches de cartón y se abrió un garaje. Seguí el falso reguero de sangre, presencié un efectista degüello y usé la cabina de la siguiente calle. Instintivamente me metí en la jaula y llegué a un manicomio, atravesé varias celdas hasta una inscripción que rezaba "REDRUM". Atravesé un pasillo de figuras, me metí en otra jaula, y cuando se activó la jeringuilla pasé al siguiente nivel, lleno de bocas macabras. A través de la falsa la lengua accedí a un teléfono que abría una pared. Por último pasé por un tubo con estrellas pintadas sobre fondo negro. Trepando por la escalinata metálica pude saltar hasta un tejado y alcanzar un ventanal que daba justo a la guarida de Mona Sax.



CAPÍTULO 7: LA PREGUNTA DEL MILLÓN DE DÓLARES

Maté a dos tipos duros y me dirigí a la puerta con un cuadro al lado. Dentro había dos limpiadores, un cadáver en el baño y cuatro analgésicos. Salí a la primera terraza y accedí a la siguiente por el roto de los barrotes para llegar a la casa de al lado. En el primer piso no había nada, pero arriba me esperaban cinco limpiadores con muy malas pulgas. Encontré otro cadáver y tres hombres al salir (tuve que esquivar una granada). En la casa de al lado había dos hombres más. Lo registré todo y descendí al piso inferior, donde me las vi con otros tres matones junto a un piano. Salí a la terraza y disparé a las dos ratas distraídas de abajo. Descendí por el toldo y abrí la puerta en tiempo bala, esquivando los disparos que llegaban de frente y por la derecha. Salí de nuevo al hall, donde acabé con tres tipos más. A mi izquierda había otra puerta que me permitió llegar al hall del piso inferior. Pronto apareció otro asesino por mi derecha. Al lado de los ascensores encontré más mafiosos. Pulsé el botón del ascensor del limpia-cristales y luego fui bajando cuidadosamente por el andamio hasta un ventanal defendido por otro matón de pacotilla. Tomé el analgésico de la cocina y salí al hall. Cubriéndome tras las grandes cajas de cartón fulminé a cinco limpiadores. De repente llegó una comitiva interminable de mercenarios dispuestos a matarme, así que preparé varias granadas y las lancé al ascensor sin dejar de disparar y vigilar mi espalda.

OPCIÓN BINARIA



PRÓLOGO

Hablé con el poli sobre mi situación, y luego usé el ordenador de mi mesa. Cogí el teléfono de Winterson y colgaron. Hablé con el otro poli y luego fui a la sala de interrogatorios, donde pude hablar con el testigo. Descendí al complejo de celdas por las escaleras de servicio y hablé con Mona. Llamé a Woden como me aconsejó ella, y de repente se produjo una explosión, así que tomé la pistola con munición y disparé sobre tres limpiadores cuando irrumpieron por la puerta. Luego salí al garaje y acabé con dos rondas de matones venidos en furgoneta, ocho en total. Subí la rampa del garaje y Vlad llegó en el momento preciso para hacer de taxista.



CAPÍTULO 1: LAS COSAS QUE YO QUIERO

Mona esquivó las balas de los limpiadores, pero yo caí al piso inferior. Devolví los disparos a sus dueños y luego me dirigí al fondo, donde encontré munición y analgésicos saltando un montículo. Una primera parada en las escaleras y conseguí tres analgésicos. Una segunda parada en el piso de arriba y recogí varias granadas y cócteles. Salí a la cornisa del escenario de la atracción y liquidé a los tipos de abajo. Llegué hasta lo que parecía el mecanismo de la jeringuilla de pega, y al pulsarla derribó a dos limpiadores más. Atravesé una portezuela, hacia una encrucijada de disparos. Pude salir airoso apuntando a la cabeza con la AK-47 en tiempo bala. Seguí el camino ▸▸

lógico de la atracción y volví a encontrarme con Mona, que me ayudó con los enfrentamientos. Atravesé el garaje, me deshice de cinco tipos peligrosos al fondo, evité la sorpresa de un sexto al abrir la última puerta y luego me colé en la furgoneta de los limpiadores, de camino a su cuartel general.

Quiz 4

¿Cuál de estos elementos explota de inmediato?

A. Bidón de combustible.
B. Garrafa de gasolina.
C. Cajas de explosivos.

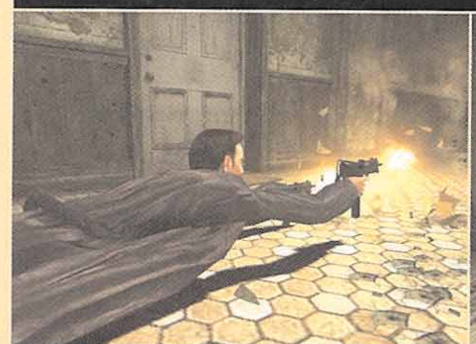


CAPÍTULO 2: EN MEDIO DE ALGO

Recogí los enseres de la furgoneta y tras subir las escalinatas liquidé a dos limpiadores. Salí a un gran recinto cubierto de puentes y disparé a dos guardas más. Arriba no había salida, así que se me ocurrió disparar a los explosivos. La onda expansiva abrió un hueco en el ascensor, por el que pude bajar al piso inferior y alcanzar la calle, donde liquidé al tipo que hacía guardia en lo alto de la caseta y a dos más junto al turismo aparcado. El ruido llamó la atención de otros guardias. Luego registré la caseta de vigilancia en busca de armas y analgésicos. Por la portezuela del fondo accedí a una sala con el parqué levantado. Esperé tras una mampara a que entrasen los dos limpiadores y les ataqué por la espalda. Luego barrí los pasillos a base de granadas. Registré un cuarto repleto de analgésicos y munición y seguí el sonido del noticiario. Junto a la tele había dos analgésicos más. Cruzando la doble puerta encontré una pila de sillas y trastos amontonados sobre un cajón explosivo que al incendiarse liberó un rifle de precisión y munición. Subí la escalera hasta una habitación con el firme roto, luego subí por la siguiente escalera a otra sala donde me esperaban tres ratas que despaché a placer con una granada. Otros cuatro matones más al hoyo y llegué a una doble puerta bloqueada, así que tuve que rodear esa sala por la izquierda, sorprendiendo a cinco tipos en su interior. La próxima sala parecía un almacén de armas militares, de donde tomé prestadas varias MP5. El puente estaba roto, así que subí otro piso por las escaleras y atravesé una sala con un boquete en el suelo. Salí al puente y despaché con el rifle a los dos atontados de la planta baja. Alcancé los ascensores, y entrando en uno de ellos pude trepar por las cajas de munición apiladas hasta el piso superior. En el último puente me recibieron tres comandos especiales con ametralladoras MP5, pero sólo tuve que disparar a los explosivos del centro para hacerles caer al vacío, aunque luego tuve que llegar al otro extremo por la cornisa. Encontré varios trajes de limpieza abandonados y luego un almacén de cadáveres metidos en bolsas de basura.



Tener analgésicos de sobra es la clave para sobrevivir en el futuro. Incluso en los lugares más inhóspitos puede ser conveniente pararse a buscarlos.



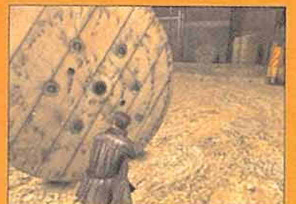
Cuando saltaba en tiempo bala podía quedarme en el suelo hasta agotar el cargador.



Nunca viene mal un poco de ayuda, aunque sea de un mendigo o de una mujer de mal vivir...

Controlando a Mona 3





APUNTÉ al francotirador y luego a las bombonas de gas para que provocasen una explosión. Aun así me faltaba ángulo de tiro, por lo que tuve que seguir rodeando el edificio mientras evitaba a tres comandos. Por el saliente contiguo disparé a otro francotirador y luego me asomé un poco para evitar que la avalancha de limpiadores acabase con Max. Tras la charla sobre nuestro anterior encuentro aparecieron varios tíos por una plataforma metálica superior que venció cuando les disparé.

EN EL MIRADOR siguiente disparé a varios moscones con el rifle y luego me dejé caer por una sala con un comando y un limpiador. Atravesé una pasarela de madera, matando a cuatro tipos duros y recogiendo analgésicos. Bajé por las siguientes pasarelas metálicas, atestadas de enemigos y descendí por la escalera de caracol. Cuando me di cuenta había fulminado a todo un pelotón de enemigos y estaba en los cimientos de la obra, desde los que pude llegar a un ascensor y reunirme con Max.

Quiz 5

¿Cuál es de estos productos no se anuncian en TV?

A. Analgésicos.
B. Barra de labios.
C. Seguros de vida.



CAPÍTULO 3: ESTALLIDO

Escapé de las primeras llamaradas por los pelos y acabé en una habitación donde se desplomó una columna sobre un limpiador. Pasé por el boquete resultante y lancé una granada sobre la pared resquebrajada de la siguiente sala. Eso abrió una improvisada puerta que me permitió alcanzar el edificio contiguo. Descubrí que podía saltar al piso inferior aunque el pasillo parecía bloqueado por las llamas. Antes de descender de nuevo lancé una granada para despejar el terreno y parte del techo se desplomó. Fulminé a un tipo en el siguiente pasillo, pasé más llamas y parte del techo se desprendió tras de mí. Atravesé una puerta doble y, cuidando donde pisaba, eliminé a cuatro más. Usé los barriles de la sala contigua a modo de dinamita, disparándoles para que ardiesen y luego empujándolos por el hueco. Despejado el nivel inferior llegué hasta unos ataúdes y luego emprendí una huida por el pasillo, con todo el edificio explotando a mis espaldas.



Tres o más son multitud. Yo siempre intentaba atraer a los enemigos de uno en uno, o incluso darles esquinazo para matarlos cómodamente desde lejos.



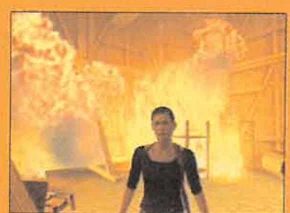
Cualquier obstáculo puede convertirse en un chaleco antibalas durante una escaramuza.



A veces hay grietas que necesitan una pequeña explosión para convertirse en puertas.

Una técnica asfixiante





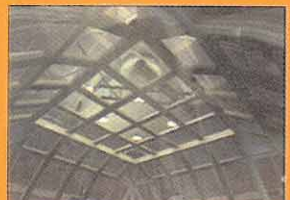
PARA SALVAR a Max Payne tenía que atravesar toda la atracción en llamas. Fui por la puerta de la izquierda pero no bajé las escaleras, sino que en vez de eso salté al hueco. Por la derecha subí una rampa y una pared se desprendió. Me metí entre las llamas hasta la esquina del fondo, y allí esperé a que se abriese un hueco en la pared. Fui hacia el flamenco, trepé por una columna derruida, salté al techo contiguo y de ahí descendí por donde no había apenas llamas. Seguí por el hueco de la figura con el cuchillo.

UN CILINDRO gigante se desprendió, así que quedé atrapada entre dos columnas de fuego, pero pude apagar una de ellas haciendo funcionar los sistemas anti-incendios. La única forma de llegar hasta la escalera era atravesando los acumuladores eléctricos, pero antes debían interrumpir el flujo eléctrico para no morir electrocutada, así que pasé por una sala con muchas cajas y encontré el interruptor que buscaba. Luego sólo tuve que ir escaleras arriba hasta alcanzar mi antigua guarida, donde me encontré con una desagradable sorpresa: Max Payne estaba malherido en el suelo.

EN EL HOSPITAL EMPUJÉ LA PUERTA DOBLE PARA DERRIBAR AL COMANDO QUE ME SEGUÍA, Y DESPUÉS DE ESO SALÍ CORRIENDO ESCALERAS ARRIBA COMO ALMA QUE LLEVA EL DIABLO

El final de Vladimir







FULMINÉ al guardaespaldas de Vladimir y evité la primera explosión. La habitación del pánico cayó a mis espaldas, así que entré en ella y cerré herméticamente. De esa forma la segunda explosión gigantesca no me afectó y pude recuperarme con analgésicos.

ASCENDÍ en busca de Vladimir, mientras mataba a sus hombres y saltaba para esquivar los daños provocados por las siguientes bombas. Llegué hasta un cristal de seguridad infranqueable, y cuando se abrió, entré en el despacho de Vlad, liquidé a los dos guardias y escuché el contestador.

EL ASCENSOR para inválidos de Woden me llevó hasta la sala de la cama, donde Vlad seguía esperándome. No me costó mucho descubrir que para llegar arriba debía activar el elevador de la silla de ruedas mientras aguantaba los disparos. Finalmente alcancé la azotea. Desde un observatorio, Vlad me lanzaba bombas temporizadas. Descubrí que si disparaba a los engranajes que sujetaban su plataforma, esta acabaría venciendo, pero tuve que sacar también los "tapones" a base de tiros certeros para que el artefacto cilíndrico cayese sobre mi "amigo". Luego le rematé a voluntad y le mandé al otro barrio.

DESPERTAR DEL SUEÑO AMERICANO



CAPÍTULO 1: DEMASIADO OBSTINADO PARA MORIR

Empujé la puerta doble para derribar al comando que me perseguía y salí corriendo escaleras arriba. Otro tipo me buscaba, así que aproveché la confusión con las enfermeras para meterme en una sala oscura llena de ordenadores apagados. Permanecí oculto unos instantes y en cuanto tomé varios analgésicos salí por piernas y robé la pistola del guarda caído. No me gustaba ser la liebre, así que con la pistola suministré plomo certero a mis perseguidores y tomé sus armas. El ascenso fue difícil, porque el hospital estaba atestado de comandos, pero pronto pude alcanzar una salida segura.



CAPÍTULO 2: EN UN CURSO ACELERADO

El destino y yo, de nuevo en el restaurante Vodka. Maté sin compasión a los cuatro tipos del recibidor. Por la puerta de la derecha entré en la cocina, maté a dos guardaespaldas y accedí al comedor, enfrentándome a tres tipos más. Subí por el andamio de madera y esperé a que saliesen cinco engendros. Tampoco tuve piedad. Luego pasé por la parte superior del recibidor y subí por las escaleras hasta la parte alta del restaurante. Había dos tipos ocultos en la buhardilla de mi izquierda, y desde allí pude ver ►►

LA BOMBA DEL DISFRAZ DE GOGNITTI PODÍA ESTALLAR EN CUALQUIER MOMENTO, ASÍ QUE DEBÍA EVITARLO PROTEGIÉNDOLE DE LOS ATAQUES DE LOS COMANDOS

una portezuela algo disimulada. Al abrirla estuve a punto de disparar sobre un espantapájaros "explosivo", pero me salvé por los pelos. Fui al fondo y acribillé a dos guardas despistados. Luego sonó una explosión y desde el boquete en la pared pude disparar a todo un tropel de bandidos. Descendí hasta el sótano por la escalinata metálica y pasé por un almacén lleno de cajas. Fulminé a seis matones y bajé por las escaleras de servicio hasta un garaje con dos furgonetas de los limpiadores.

Quiz 6

¿Cuál es la tesis del preso que vomita en la celda?

A. Todos vamos a morir.
B. El gobierno nos vigila.
C. Él es inocente.



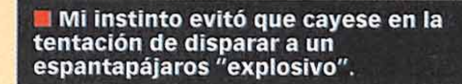
CAPÍTULO 3: UNA MULTITUD EN GUERRA

Para la reunión tenía que pasar una auténtica prueba de fuego. Liquidé a tres comandos en la calle, subí por las escaleras hasta el piso más alto y disparé sobre la lata de gasolina para abrir un boquete en la pared. Luego me metí por un segundo boquete, a la izquierda de un mendigo abobado frente al televisor.

Busqué una sala desde la que se veía el edificio de enfrente y caminé por las vigas hasta las ventanas del otro lado. Luego busqué más tablones por los que caminar hasta la ventana del siguiente edificio, y llegué ante los hombres de Vinnie, que pensaron que yo era uno de sus refuerzos. Salimos juntos a la calle para eliminar a los comandos de Vlad, pero se descubrió mi identidad y tuve que deshacerme de mis nuevos amigos. Finalmente atravesé la portezuela verde y acabé con todo un tropel de enemigos que venían montados en un furgón.

■ Los guardaespaldas de Vladimir eran implacables. Para acabar con ellos había que acertarles a la primera o lanzarles varias granadas.





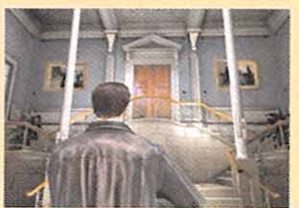
■ Mi instinto evitó que cayese en la tentación de disparar a un espantapájaros "explosivo".

■ Disparando al explosivo bajo el montón de sillas descubrí algunos utensilios.



CAPÍTULO 4: EL MÁS QUERIDO DE MIS AMIGOS

La bomba en el interior del disfraz de Gognitti podía estallar en cualquier momento. Para evitarlo, salí inmediatamente por la primera ventana de mi izquierda y fulminé a varios comandos. Luego entré en tiempo bala, despejé el exterior y volví dentro para proteger a Vinnie y recoger analgésicos. De nuevo, salí para defender la tapia, lanzando cócteles y granadas sobre todo aquel que se acercó. Vinnie me guió por dentro del edificio hasta el ascensor, mientras yo recibía las balas y él se escondía. Gognitti me mostró su colección de la serie "BBB", escuché su contestador y me asomé al balcón para despejar la salida. Llegaron dos furgonetas repletas de comandos, así que nos retiramos hacia un taller de reparaciones, donde recogí varios analgésicos y operé el elevador de turismos para que Vinnie pudiese salir de allí. Otra furgoneta llena de comandos se empotró en el taller, pero aguanté la posición y luego escapamos.



CAPÍTULO 7: HERIDAS DE AMOR

Limpié con la ayuda de Mona la entrada. Luego recogí armas y analgésicos. La puerta principal estaba bloqueada, pero el techo venció delante de mis narices y recibí una "cálida" bienvenida. Al lado del piano había un patio en el que tuve que deshacerme de otro tropel de comandos. Luego se abrieron varias persianas por las que accedí al recinto interior. Entré en la sala de la tele, tomé unos analgésicos y lancé dos granadas a la biblioteca. Una vez dentro, tuve que ayudar a Mona a vaciar los balcones. Aparecieron más comandos. Tomé analgésicos de los armarios y llegué hasta un cristal de seguridad, entré en la sala de mármol, y tras la escaramuza, subí por la escalera hasta una sala de seguridad, de ahí llegué al balcón exterior, con unas escaleras que bajaban hasta un jardín, y cuando ya no quedaba nadie, seguí por la puerta de arriba y llegué hasta Mona por otra puerta a mi izquierda.

J.M.G.

Final alternativo

¿YA HAS TERMINADO el juego y te sabes de memoria esta guía? ¿Piensas entonces que puedes guardar a Max Payne en el fondo del cajón y olvidarte de él? No, no y no. Aún te queda mucho por ver. Para empezar, puedes disfrutar de un final alternativo si consigues terminarte el juego en el nivel de dificultad "Muerto al llegar". Vale, lo sabemos, es un reto duro, pero también sabemos que tú no eres ninguna "hermanita de la caridad". No olvides que en el modo más básico de dificultad los enemigos no son todo lo agresivos que deberían, mientras que en el máximo nivel los enemigos son implacables y tienes un número de "salvar partida" limitado, lo que hace la experiencia de juego realmente intensa. Nada que un poli intrépido como tú no pueda resolver con mucha práctica.

Soluciones Quiz

1.A. Max recarga más rápido **2.A.** Nada, no son imprecindibles **3.A.** Encendiendo la TV **4.B.** Garrafa de gasolina **5.B.** Barra de labios **6.A.** Todos vamos a morir



ya.com ADSL

¡¡ PROMOCIÓN EXCLUSIVA!! SIN CABLES

SÓLO EN YA.COM



Y además, sólo para ti y por ser lector de Micromanía



¡DE REGALO!

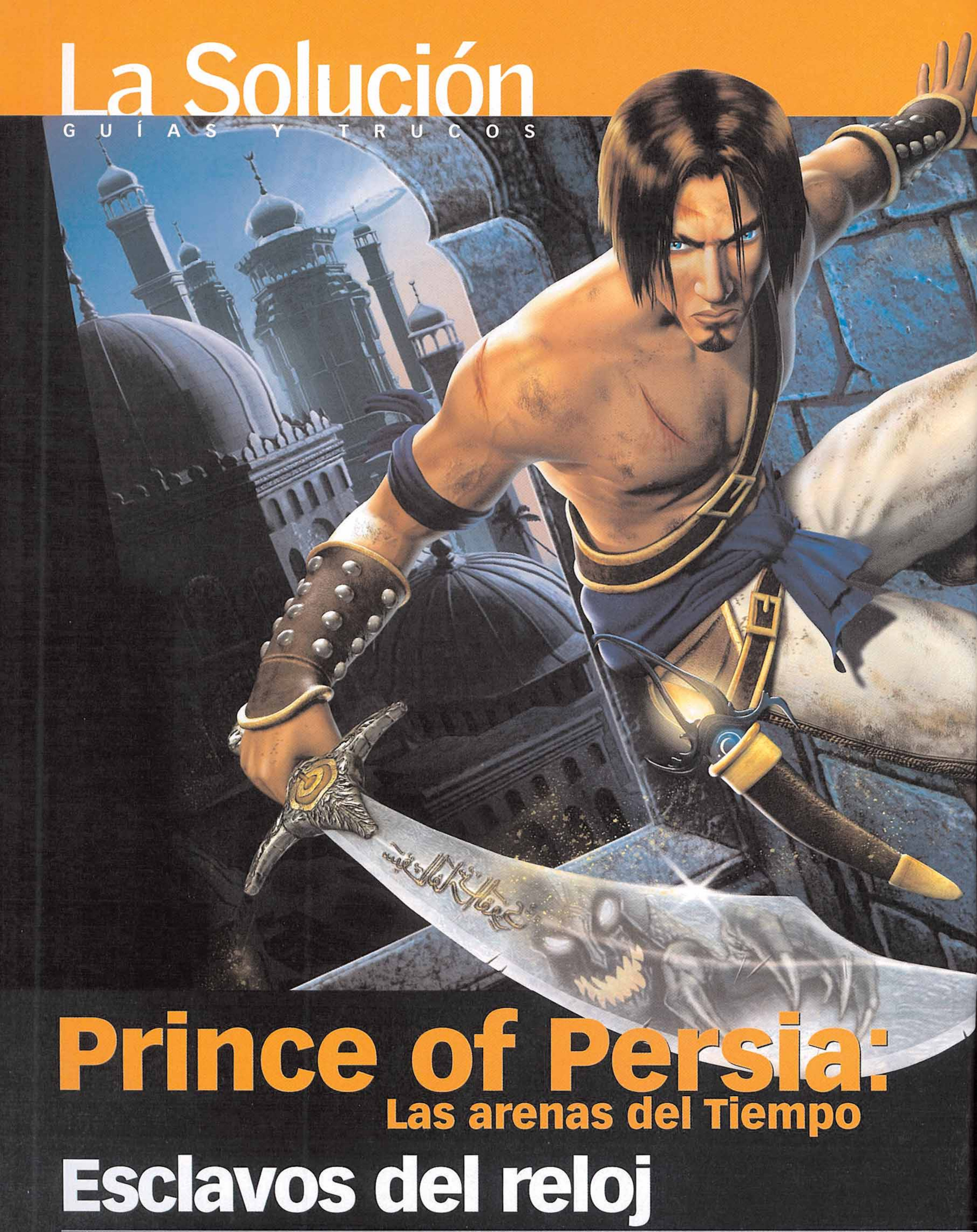
KIT WIRELESS



TECLADO + RATÓN

PARA DARTE DE ALTA, SIGUE LAS INSTRUCCIONES INDICADAS EN ELCD.

LA DIFERENCIA DE TU LÍNEA **ADSL** ESTÁ EN LO AVANZADO QUE SEA TU EQUIPO DE CONEXIÓN. POR ESO **YA.COM** PONE A TU ALCANCE LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA INALÁMBRICA: TODO UN **ROUTER 3COM WIRELESS 11G.** SACA MÁS RENDIMIENTO A TU LÍNEA ADSL CONECTANDO VARIOS ORDENADORES A TU ROUTER O MONTANDO TU PROPIA RED INALÁMBRICA EN TU CASA U OFICINA PARA CONECTAR **SIN CABLES** TODOS LOS EQUIPOS QUE QUIERAS (ORDENADORES DE MESA PORTÁTILES VIDEOCONSOLAS, IMPRESORAS, ETC.)



Prince of Persia: Las arenas del Tiempo

Esclavos del reloj



Lo que se presumía una fácil conquista, se ha convertido en una oscura maldición. El Príncipe de Persia ha sido engañado por el Gran Visir, para que se apodere de la Daga del Tiempo. Ahora tiene que enfrentarse a una legión de zombies.... Y a una princesa enfurecida, que no termina de confiar en nuestro héroe...



Al recoger la Daga, el Príncipe ha liberado las Arenas del Tiempo, convirtiendo a todos los habitantes del reino en muertos vivientes. Sólo él, protegido por la Daga, y la Princesa del palacio invadido, gracias al extraño medallón que porta, se han salvado del hechizo.



LA INVASIÓN

La aventura comienza a las afueras del palacio atacado por las tropas del Príncipe. Escala la pared derruida de la derecha, y entra en el recinto. Mata al guardia y sube la escala de madera, hasta la muralla. Puedes beber el agua de la piscina para recuperar fuerzas. A continuación desciende por la muralla derruida, y acaba con los cuatro guardias. Vuelve a entrar en el palacio, y corre por la pared horizontalmente, para llegar hasta la escala. Arriba, derrota a otros cuatro soldados, y salta a la cornisa. Después sube a la de más arriba, y rodea el edificio hasta el agujero de la pared. Así podrás acceder al interior del palacio. Vence a los guardias, súbete a una de las columnas redondas, y salta de una a otra para acceder al balcón superior. Debes superar otro abismo corriendo horizontalmente por la pared. Repite la operación en el siguiente agujero pero, en mitad del recorrido, salta para alcanzar el hueco que conduce al pasillo. Otra carrera te permitirá escalar la pared y saltar para agarrarte a la cornisa opuesta. Así llegarás a uno de los balcones de la gran sala donde se encuentra la Daga de las Arenas del Tiempo. Corre horizontalmente hacia la derecha y, en la segunda carrera, salta en mitad del trayecto para llegar a la cornisa con la ventana, desde la cual se puede ver la daga. Escala por la columna de la derecha y corre por los muros hasta llegar a una sala con estacas puntiagudas. Podrás recuperar fuerzas en la piscina. A continuación salta de borde a borde de la sala, hasta llegar a una gran estancia abierta. La pared en la que te encuentras tiene varias cornisas inferiores, pero se irán rompiendo mientras las recorres. Cuando llegues al lado izquierdo del muro, salta a la columna y baja hasta la gran escalera. Escala la estatua gigante empezando por la mano, hasta llegar al hombro izquierdo. Allí tendrás que "rebotar" de muro en muro, hasta la cabeza.

Quiz 1

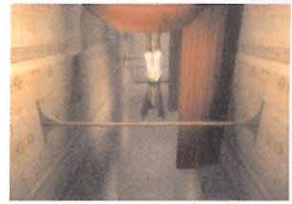
¿Cuál de estos escenarios no aparece en el juego?

A. Una sala de torturas.
B. Una biblioteca.
C. Un foso de peleas.



LA DAGA MÁGICA

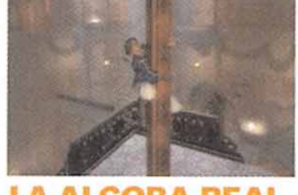
Cuando llegues a la cima, el Príncipe se apoderará de la Daga de las Arenas. Corre horizontalmente por la pared en varias ocasiones, hacia la trampa de pinchos. Enseguida te reunirás con el Gran Visir, que convence al padre del Príncipe para que se lleven como botín el gran Reloj que preside el palacio conquistado. De vuelta a casa, el Príncipe es engañado para que introduzca la daga en el reloj, liberando la maldición de las Arenas del Tiempo. En la sala del trono, acaba con los guardias poseídos y toca el remolino de arena, para tener la primera visión, y grabar el juego.



MALABARISMOS

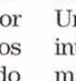
Tras recuperarse del trance, el Príncipe deberá seguir a la Princesa, entrando por el hueco lateral. El camino quedará cortado por ▸▸

culpa de un derrumbe, así que entra por la puerta de la cortina y baja por la escalera rota hasta el piso inferior. A continuación usa las barras horizontales para escalar hasta un bordillo que te permitirá subir hasta una columna. Corre por la pared de la izquierda para alcanzar una barra vertical, camino del balcón. Podrás ver a la Princesa al final del pasillo, pero otro derrumbe te obligará a colgarte de varias barras hasta otro balcón, y desde ahí, más barras al balcón opuesto. Desciende por los postes y pelea contra los eunucos poseídos. Cuando los derrotes, corre al otro lado de la sala y escala la pared para alcanzar la barra horizontal con el brasero. Así podrás subir de una a otra, rebotando en la pared hasta el hueco en donde el Príncipe tendrá otra visión, y podrás grabar.



LA ALCOBA REAL

Sigue el pasillo y escala la roca para saltar a la barra horizontal que te lleva a un saliente. Encontrarás un hueco en la pared que conduce a una fuente mágica. Cuando despiertes baja por las rocas hasta que encuentres a la Princesa.
Unos escarabajos gigantes interrumpirán vuestra amena conversación. Acaba con ellos y alcanza la gran alcoba real. Sal al balcón exterior, donde verás el artefacto volador, y recorre horizontalmente la pared hasta el otro lado. Salta de columna en columna hasta llegar al saliente, y desde allí corre por la pared hasta una nueva columna, que te llevará al nivel inferior, en donde podrás recargar la daga.
Salta a las columnas hasta el saliente contiguo, y escala la pared para alcanzar unas barras que te permitirán subir al nivel superior. Desde allí podrás saltar a una nueva concentración de Arena. Brinca hacia las columnas, hasta un saliente por el que tendrás que descolgarte, descendiendo de bordillo en bordillo. Ya sólo te queda, para terminar esta fase, superar las barras verticales para alcanzar una columna que lleva hasta el suelo. Allí te espera una durísima pelea contra más de una docena de guardias armados hasta los dientes y con turbante y peligrosas mujeres del harén, que son más de lo que parecen...



Quiz 2

¿Qué efecto producen los tiradores de los muros?

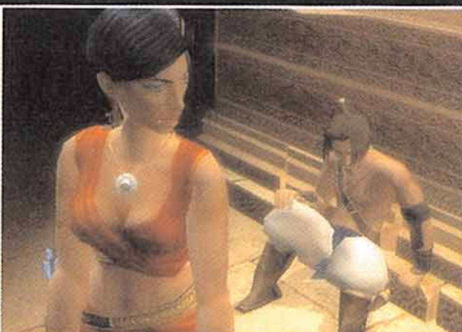
A. Activan una cuenta atrás.
B. Desatascan cañerías.
C. Abren las celdas.



Cuando el Príncipe es herido o se encuentra en un atolladero, puedes "rebobinar" para volver a una situación más segura.



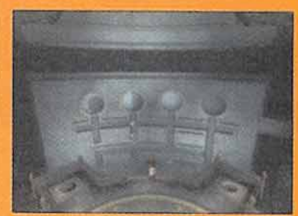
El Gran Reloj es el culpable de las desdichas de los Príncipes. Es hora de terminar con la maldición.

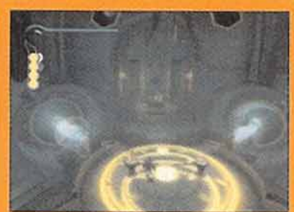


Las escenas cinemáticas del juego se integran en la acción, con total naturalidad.

LA POSICIÓN DE LA CÁMARA OFRECE PISTAS SOBRE EL CAMINO QUE TENEMOS QUE SEGUIR. SIEMPRE SUELE ENFOCAR HACIA LA SIGUIENTE ACCIÓN A REALIZAR EN LA AVENTURA

La maquinaria lunar





EL MECANISMO SE ACTIVA insertando las columnas de cristal en los orificios superiores que representan distintos estados de la luna: Luna llena (blanca), luna nueva (negra), cuarto menguante y luna media (mitad blanca y mitad negra). Las columnas están colocadas en unos determinados orificios, tal como se ve en el mapa del muro. Por tanto, siguiendo los raíles, tienes que llevarlas a la parte superior. En la plataforma hay dos mandos: para girarla a izquierda y derecha, y para elevarla o bajarla.

LA SOLUCIÓN CORRECTA es: Pisa la baldosa Luna Blanca para enganchar dicha columna en la plataforma. Gira a la derecha. Sube 1 nivel. Gira a la izquierda 3 veces. Baja 1 nivel. Pisa la baldosa Luna Negra. Sube 1 nivel. Gira a la derecha 2 veces. Sube 2 niveles. Pisa la baldosa Luna Media. Gira a la derecha. Baja 1 nivel. Pisa la baldosa Cuarto Menguante. Sube 1 nivel. Gira la plataforma hasta que las baldosas se igualen a las lunas del muro. Sube 1 nivel.



LOS PRIMEROS PUZZLES

Para salir de la alcoba empuja las librerías de la pared, hasta que descubras una puerta oculta. Corre por el muro y rebota para alcanzar el saliente que conduce a una baldosa con un símbolo lunar. Al pisarla, se abrirá una puerta. Empuja la caja encima de la baldosa y tira de la argolla del muro, para extender el puente. Rápidamente, corre sobre él y salta al gran soporte circular, en el centro de la sala. El Príncipe tendrá que descifrar el extraño mecanismo de defensa. Puedes encontrar la solución en el recuadro incluido en esta guía "La maquinaria lunar". Cuando se ponga en marcha, extenderá un puente hasta la salida. Crúzalo y toma la escala del muro izquierdo. Colúmpiate del colgador para que la luz se filtre en la sala y recorra los espejos, abriendo la puerta.



LAS TRAMPAS DEFENSIVAS DEL PALACIO

Sortea el pasillo de cuchillas y acciona el tirador del muro para abrir la puerta del otro extremo. Sólo tienes un par de minutos para lle-



■ En muchas ocasiones tendrás que balancearte de barra en barra, para acceder a sitios inverosímiles. El Príncipe podría ser un atleta olímpico...



■ Gráficamente, «Prince of Persia» es una obra de arte, y los efectos de luz son impactantes.



■ En muchas ocasiones, el Príncipe tendrá que hacer malabarismos sobre estrechas vigas.

Las escaleras móviles

LOS DOS HÉROES DEBEN COORDINARSE para bajar hasta el almacén. Corre horizontalmente por la pared y rebota en el último instante, para alcanzar el primer tirador. Las escaleras se moverán, permitiendo a la princesa llegar a un segundo tirador. Éste desplazará las escaleras junto al Príncipe, liberando el camino hacia un enganche de pared que abre una puerta al otro lado del pasillo, al mismo tiempo que activa varias trampas.

REGRESA CON LA PRINCESA y cuélgate de un nuevo tirador, que permitirá a Farah alcanzar uno más. Repite el proceso hasta que ambos se reúnan en un saliente de madera, en la base del almacén. El Príncipe se enfrentará a zombies.

EMPUJA LA CAJA que hay en una esquina. Una segunda caja se localiza sobre una pila de cajones. Empújala sobre la segunda baldosa blanca, para subir unos pequeños apoyos sobre el saliente de Farah. Usa el que hay arriba para correr verticalmente sobre el símbolo naranja, y rebotar hacia el tirador que abre la puerta del almacén.

gar... ¡Así que date mucha prisa! Para superar los dos grandes huecos del pasillo salta a la cornisa y rebota de una pared a otra, evitando las cuchillas. En el patio, pisa el interruptor que levanta una columna y úsala para llegar al poste horizontal, hasta la terraza. Cuélgate de otro tirador y entra por el hueco que abre. Súbete a la roca para correr por la pared, rebotando en la misma para alcanzar la escala que cuelga. Allí cerca verás un agujero en el muro, que lleva a una fuente mágica.

Para escapar del patio, debes subir a la terraza superior. Para ello corre por la pared y cuélgate del poste. Salta de uno a otro hasta el borde. Tendrás que recorrerlo hacia la derecha y saltar a la izquierda para llegar a la cornisa. Ahora corre horizontalmente por la pared y rebota al final para arribar al balcón. Corre verticalmente por la pared para alcanzar el borde, escálalo y salta al poste horizontal. Hay una puerta de madera, pero está cerrada, así que tendrás que correr horizontalmente por el muro y rebotar en el mismo, un par de veces, para llegar hasta una baldosa que, al pisarla, abrirá la puerta que permite salir del patio. Por desgracia, el peligro aún no ha pasado: Arrastra el tirador de la pared para abrir la puerta del fondo y activar la cuenta atrás. Sortea las cuchillas, pisa el botón y sube a la cornisa recién extendida, para saltar al borde superior. Escala de borde en borde. La puerta tras el abismo de cuchillas conduce a una inmensa sala en donde la princesa combate contra un enorme guerrero con turbante y sus secuaces. Acaba con ellos, graba en el remolino de arena y sigue los pasos de Farah. No te olvides de que, para acabar con el jefe, tendrás que golpearlo en la cabeza.

Quiz 3

¿Qué enemigos no dejan que saltes sobre su cabeza?

A. Los que llevan una espada.

B. Las mujeres del harén.

C. Los que portan un martillo.



EL ESTANQUE AJARDINADO

Salta sobre las plataformas de madera para llegar a un pequeño estanque sembrado de nenúfares. Sube las escaleras hasta la puerta con el símbolo amarillo. Fíjate en las pequeñas almenas que sobresalen en el muro: corre horizontalmente para llegar al tejado de la primera de ellas, y repite el proceso hasta el estandarte. Salta de uno a otro hacia una nueva almena, y desde allí desciende a una noria que abre la puerta del edificio. Baja hasta ella, deshazte de varios guardias, y graba la partida.

Tienes que subir hasta la parte superior de la torre. Para ello escala las rocas y súbete a la cornisa. Al rebota en la pared, podrás agarrarte a la barra horizontal. Debes saltar de barra en barra hasta la cima. Después activa un pulsador en el muro, para abrir la puerta de salida. Baja las escaleras y pisa la baldosa, para reunirte con Farah. Sube de nuevo, y deja que la Princesa se escurra por la grieta; así podrá abrirte la puerta. Llegarás a una gran sala con escaleras móviles que se activa colgándose de los tiradores. Mira el recuadro "Las Escaleras móviles" para hallar la solución.



EL AVIARIO

De nuevo en el exterior, busca la terraza lateral y trepa por la palmera; en la isleta está la rama que lleva al aviario. Pisa la baldosa amarilla para que la Princesa pueda entrar. Acaba con los pájaros asesinos, entra en la cueva y arrastra la caja para que Farah acceda a la grieta. Ya en la gran jaula salta de barra en barra, hasta la plataforma de madera. Corre horizontalmente por la jaula para alcanzar la plataforma del otro lado, y usa los postes para subir a la plataforma superior. A continuación asciende por la escala y recorre la plataforma hasta que puedas saltar a la gran barra central, que conduce hasta un agujero en la jaula. Accede al saliente de roca, hacia la cima del aviario. Ahí hay una noria que abre la puerta naranja. Ahora debes saltar al saliente con el remolino de arena, para grabar. Déjate caer hasta el farol; así podrás alcanzar un pulsador, corriendo verticalmente por la pared, que extenderá la escala para ayudar a la Princesa.



LOS PUENTES COLGANTES

En el interior de la cueva, los dos héroes se enfrentarán a una horda de escarabajos gigantes. Cuélgate del tirador corriendo verticalmente desde las rocas elevadas. Esto abrirá la jaula que permitirá al Príncipe mover la caja de su interior, para que Farah se cuele ▶▶

por la grieta. Seguidamente tira del pulsador del muro, para poner en marcha la cuenta atrás. Supera las trampas para llegar hasta los puentes colgantes. Accede a la palmera junto al puente más bajo y brinca de árbol en árbol hasta llegar arriba. Desde ahí corre por el muro hasta el pequeño saliente. Úsalo como apoyo para posarte en el tronco de otra palmera. Salta de una a otra hasta la cascada, y desciende hasta el puente que da acceso a la noria que abre la puerta naranja. Deberás volver abajo, usando los árboles como apoyo.

Quiz 4

¿Cuántos murciélagos deben quedar para que huyan?

A. Dos
B. Tres
C. Cinco



LOS BAÑOS

Ya en el interior del palacio llegarás a los baños públicos, plagados de enemigos. Los más peligrosos están armados con cadenas. Sube las escaleras y empuja el jarrón sobre la baldosa amarilla. Déjate caer al fondo del abismo, y rebota de pared en pared hasta llegar arriba. Llegarás a una grandiosa sala con una piscina elevada en el centro. Cuando extermines a los monstruos empuja la estatua junto a la piscina, y bloquea el pulsador de la izquierda. Para pulsar el de la derecha, corre verticalmente por la pared. La Princesa pisará el de la piscina, y así se abrirá una puerta lateral que conduce a una noria. Gírala para detener la corriente de agua. Ahora tienes que colgarte de dos tiradores que hay en el techo, a ambos lados de la gran estancia. Para llegar a ellos, debes correr verticalmente en la pared opuesta de la sala, y alcanzar un saliente. Desde el saliente salta a la barra horizontal, y colúmpiate de barra en barra, usando alguna columna como enlace, hasta el tirador. Cuando te cuelgues de los dos se abrirá un pequeño hueco en el muro. Empuja la piedra dentro de él, para que caiga en la otra habitación. Ahora regresa a los baños de principio y mueve la piedra debajo de la escala que hay en el muro, para que el Príncipe pueda subir por ella. Ábrete paso saltando de saliente en saliente, y usando las barras como apoyo, hasta un balcón con una baldosa amarilla.
Al pisarla, se activan varias cuchillas giratorias. Derrota a los zombies y empuja el armario bajo la barra, para subir hasta ella. Salta de columna en columna, en el centro de la sala, para llegar al otro extremo. Desde allí accederás al balcón donde se encuentra una nueva espada, que permite destrozar vallas y muros de piedra. La podrás probar enseguida, rompiendo la puerta de madera en la terraza contigua. Baja las escaleras y rompe el muro agrietado para encontrar una fuente mágica. Regresa a la sala de la piscina y destroza la pared lateral, descubriendo unas escalinatas que conducen a unas enormes cavernas. Para alcanzar la barra donde columpiarte, empuja la roca hacia el hueco del suelo, y súbete encima. Balancéate hacia la columna del centro de la caverna, y salta a la plataforma de la izquierda. Déjate caer por el saliente, y rebota de pared en pared hasta el saliente del otro lado del barranco. Desde allí podrás alcanzar la columna donde reposa un remolino de arena, que llenará tu daga. Cuélgate del borde para dejarte caer a un saliente inferior, y bordea la columna para saltar a una plataforma pegada al muro, que conduce a la puerta en donde espera la Princesa. Una noria abre la puerta junto a un pasillo plagado de escarabajos. Cuando los aniquiles debes arrastrar la piedra de la esquina, para liberar una grieta que la Princesa no dudará en explorar. Así podrá extender las plataformas sobre el abismo.

Quiz 5

¿Cuántos depósitos de arena consume un "rebobinado"?

A. Dos.
B. Uno.
C. Todos los de la Daga.



EL PUENTE LEVADIZO

En la antesala polvorienta, destroza el muro a espadazos, y presiona la baldosa para abrir la puerta. Otra escaramuza te espera en las grandes escaleras. A continuación debes escalar las rocas derruidas y subir por las barras. Desde la cornisa con el remolino de arena salta a la barra superior, hasta el balcón. Pisa la baldosa para llegar al puente levadizo. En el balcón izquierdo encontrarás varias astas de bandera que llevan a un tejado con trampas. Al otro lado hay un tirador que abre la



Estas peculiares norias abren puertas y activan diversos mecanismos. Según el número de vueltas, se producirán distintos efectos.



Las concentraciones de Arena se utilizan para recargar la Daga. Ahora podrás rebobinar el tiempo.



Las columnas de cuchillas se mueven continuamente en lugares inesperados.

La pasarela elevada

SUBE LOS PRIMEROS ESCALONES pero no sigas hacia arriba, pues debes apoyarte en la pared para colgarte de la barra. Salta de farol en farol hasta el tirador. Cuélgate de él para mover la pasarela. Farah hará lo mismo con el tirador del otro extremo. Vuelve a colgarte una segunda vez para subir aún más la pasarela; así la Princesa escalará hasta el tirador más alto, y subirá la pasarela al nivel más elevado.

ESCALA LA ROCA JUNTO AL TIRADOR y sube por la cornisa, esquivando la sierra. Justo enfrente, debe encontrarse la pasarela. Salta hacia ella y úsala como apoyo para saltar al agujero en el muro. Corre por el balcón hasta el poste, y colúmpiate hacia el otro extremo. Entra de nuevo en la torre, y cuélgate del nuevo tirador. Sube a la plataforma, para que Farah la haga girar, y así puedas saltar a los salientes del otro lado. Accede al último tirador y acciónalo para que caiga una escala. La Princesa subirá por ella y se colará por el hueco, abriendo la puerta de salida.

Para eliminar a los zombies poseídos por las Arenas del Tiempo, tienes que clavarles la daga. Antes, claro está, debes tirarlos al suelo.



Las carreras horizontales sobre las paredes son un recurso muy útil en esta aventura. Y encima luce...



Las trampas pueden surgir en el lugar más inesperado. ¿Qué es eso que me hace cosquillas en los pies?

El Observatorio





EL PRIMER PASO para escapar del observatorio consiste en alcanzar los planetas del techo. Cuando despaches a los soldados poseídos, graba la partida en el remolino de arena y sube al mecanismo del centro del observatorio. Farah, que se ha escurrido por una grieta, lo elevará hasta el siguiente nivel. Salta a la cornisa y usa las banderas para llegar a la noria.

EL SEGUNDO PASO consiste en manipular la posición de los planetas, pues de ellos cuelgan barras y columnas que dan acceso a varios tiradores. Gira tres veces la noria para mover los planetas y salta de barra en barra hasta la noria que se encuentra situada en el extremo opuesto. Ésta debes girarla sólo una vez. Regresa a las barras, pero ahora podrás alcanzar el tirador. Después pisa la baldosa y corre horizontalmente por la pared para regresar a la primera noria. La nueva disposición de los planetas tras los movimientos del mecanismo te permitirá balancearte en las barras y girar en la columna para alcanzar el tirador naranja, que es el que abre la puerta principal. Ahora sí, ya puedes bajar y reunirte con la Princesa.

SI ACABAS DE VER UNA CINEMÁTICA Y TE MATAN, NO MERECE LA PENA "REBOBINAR". MEJOR REINICIA LA PARTIDA, PUES EMPEZARÁS AL FINAL DEL VIDEO, CON LA ARENA INTACTA

El altar de los espejos







EL PRINCIPE DESARMADO lo que necesita es recuperar la espada que reposa en el altar, protegida por un campo de fuerza inaccesible. La sala dispone de cuatro espejos móviles, que el héroe puede arrastrar, y varios más, fijos, situados en las columnas de la idílica terraza.

PARA COGER LA ESPADA tendrás que orientar el rayo de luz, moviendo los cuatro espejos, para que rebote e incida en el símbolo redondo situado en un lateral del altar. Existen muchas maneras de lograrlo, pero si no lo consigues, consulta la siguiente explicación.

MUEVE EL ESPEJO que se encuentra situado junto a la entrada de la sala –el que no tiene luz– bajo el que está iluminado. La luz debe rebotar hacia el espejo situado en la columna del balcón, justo a la derecha. El haz girará noventa grados hacia el espejo de arriba.

EMPUJA uno de los espejos móviles para que dirija el chorro de luz hacia abajo, y usa el último espejo de los que te quedan para enfocarla hacia el símbolo. En las pantallas adjuntas, que incluimos en el recuadro, puedes consultar la posición exacta final de todo el proceso de los espejos.

puerta contigua. Crúzala y cuélgate de otro tirador, para revelar la escala que permitirá entrar a la Princesa; se colará por la rendija de la verja, y abrirá la puerta amarilla. Ya sólo tienes que colgarte del tirador, para bajar el puente levadizo. Para llegar hasta él, sal a la terraza y descuélgate por los andamios. Derrota a los guardias del puente, y gira la noria para abrir la entrada al palacio. Llegarás arriba usando la pasarela móvil. Consulta el recuadro "La pasarela elevada". De nuevo en el exterior, deshazte de los pájaros de Arena, y cruza el puente. Éste se colapsará dejando atrapados a los héroes.



LAS CAVERNAS

Descuélgate de la terraza al nivel inferior. Salta hacia las columnas, hasta llegar a un saliente. Recórrelo hasta el otro extremo, y déjate caer, rebotando de pared en pared. Cuando llegues abajo el suelo se derrumbará, así que corre hacia la izquierda y sube por el andamio para coger la barra horizontal, hacia la terraza con el remolino de arena. Escala la otra columna para volver al muro de origen, pero en el siguiente andamio.

Después camina por el delgado muro, hasta que llegues al aviario. Consulta el recuadro incluido en esta guía, "El pequeño aviario", para consultar la manera de escapar del lugar.

Rompe el muro con la espada y entra en el subterráneo. Cruza el tronco y desciende hasta la orilla del río. Acaba con los escarabajos que te encuentres por el camino, y luego vuelve a cruzar otro tronco, bajando más salientes. Salta a la cornisa de la cascada, y vuelve a caminar por otro tronco, espantando a los murciélagos.

Debes acceder a los apoyos de la cascada, hacia el ►►

CUANDO AMBOS HÉROES PELEEN JUNTOS PROCURA QUE NO SE SEPAREN, YA QUE LA PRINCESA ATACARÁ A LOS ENEMIGOS QUE ESTÉN A PUNTO DE HERIR AL PRÍNCIPE

remolino de arena. Cruza un nuevo tronco, y rompe el muro de la caverna oculta. Ante el Príncipe se abrirán varias pasarelas de madera que se derrumban a su paso. Al final de las mismas rompe el muro con la espada, y repite el proceso. Así llegarás a un saliente desde donde podrás saltar sin problemas a la estalactita.
Salta a la plataforma y corre horizontalmente para alcanzar una nueva estalactita. Salta de una a otra hacia un apoyo, y repite el proceso hasta que llegues al remolino de arena. De nuevo tendrás que avanzar por el techo, sujetándote en las agujas que cuelgan de él, camino de una cueva circular en cuyas paredes se apoyan varios salientes de madera. Desciende por ellos utilizando las escalas, y cuélate por el agujero que se encuentra situado en el fondo de la caverna. Rompe el muro para acceder de nuevo al palacio y dar por finalizada esta fase del juego.



LOS SÓTANOS

Desde la entrada, dirígete al oeste y súbete a la roca, para alcanzar la cuerda que conduce al remolino de arena. Descuélgate por el saliente, salta de viga en viga, escala la columna, balancea la cuerda y agarra el saliente que hay en la puerta enrejada. Desde ahí podrás coger otra cuerda, a la izquierda. Salta de cuerda en cuerda hasta la abertura, y corre por la pared para alcanzar el saliente. Es el momento de evitar las trampas que protegen el tirador. Actívalo y déjate caer por la trampilla. Empuja la jaula hacia el fondo y después a la derecha para poder subirte encima y colgarte de otro saliente. Avanza hacia el oeste, y salta de cuerda en cuerda.



■ A lo largo de todo el juego, el Príncipe y la Princesa realizan acciones coordinadas. Farah se cuela por cualquier parte para abrir puertas al Príncipe.



■ Ver al Príncipe en movimiento es toda una gozada. La variedad y suavidad de las animaciones abruma.

■ La pelea contra el malvado Gran Visir es el punto culminante de la aventura. Será dura.

La voz de Farah

ALREDEDOR DE LA FUENTE hay varias puertas. Para saber cual es la correcta, espera a que la Princesa le diga si está cerca, muy cerca, o un genérico "aquí". Si tienes una tarjeta de sonido 3D, es más sencillo. Para resolver el puzzle detente en cada puerta y espera a que la princesa hable. Aquí tienes la solución, aunque es posible que cambie en cada partida.

EN EL PRIMER PISO, toma la puerta justo enfrente de la salida. A continuación entra en la quinta puerta a la derecha, la segunda a la izquierda, y la tercera a la derecha.

SEGUNDO PISO: Toma la cuarta puerta a la derecha, la segunda a la derecha, y la cuarta a la derecha. No era tan difícil...



EL HARÉN

En el exterior del pozo, pelea contra varios zombies barrigudos. Deberás balancearte sobre una cuerda en un foso de estacas, para pulsar el interruptor blanco, que baja el puente, y el amarillo, que abre la puerta. Así llegarás al harén. Ahora estira el tirador del muro y pisa la baldosa blanca para extender un apoyo sobre el abismo. Supera las trampas y cruza la puerta amarilla. Tras la inevitable pelea, busca un muro rompible cerca de la piscina.
Activa un tirador, regresa y toma el nuevo camino. Supera el abismo y rompe un nuevo muro, para regresar al harén. Combate al enemigo, y reúnete con la Princesa. Ya sólo tienes que empujar la estatua para que Farah se cuele por el hueco y abra la puerta. Gira la noria y prepárate para penetrar en las profundidades de palacio.



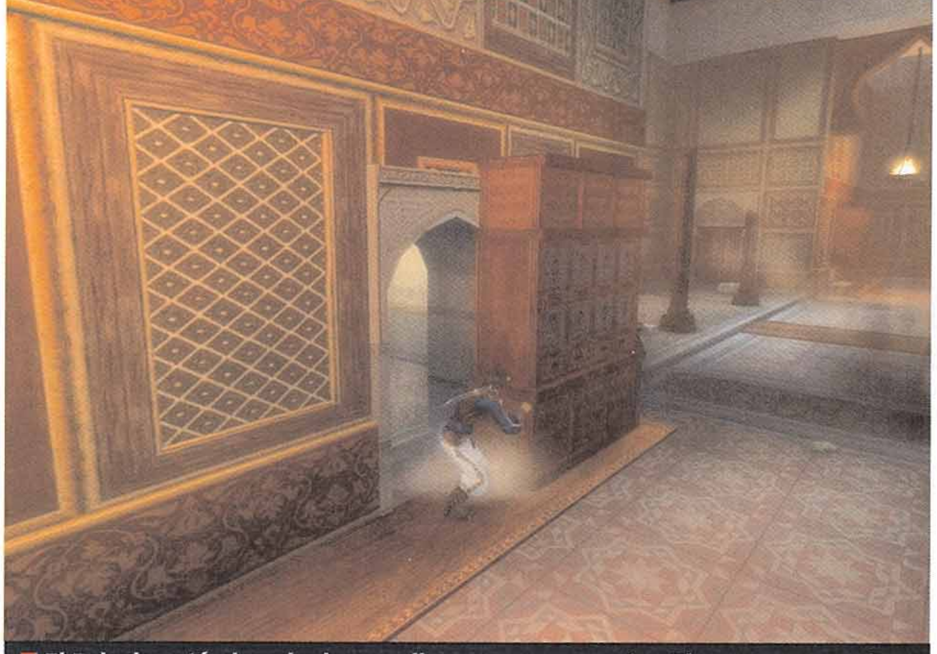
LA BIBLIOTECA

Un nuevo enigma espera a los héroes: el juego de los espejos. Gira el primero que encuentres 180 grados; llevarás la luz a la siguiente área. Libera la biblioteca y arrastra el espejo junto al muro para que Farah pueda escurrirse por la grieta. A continuación empuja el espejo a la derecha del que está frente a la grieta para que la luz se refleje de uno a otro. Sigue el haz de luz y rompe el muro para que ésta llegue al otro espejo. Mueve el espejo para que la luz incida en el símbolo del centro de la sala. Ahora escala la estatua central y salta a la viga. Desde allí podrás asirte al saliente. Salta de barra en barra hasta que la Princesa abra la puerta colgándose del tirador.
Corre verticalmente por la pared para activar el pulsador, y rebota de pared en pared para subir encima de la estantería. Busca la escala, sube, salta a las vigas y recórrelas, eliminando a los murciélagos. Si sigues de frente, llegarás a una fuente mágica. Sin embargo, el camino correcto está a la izquierda, en la plataforma central con el espejo. Gíralo un cuarto de vuelta y salta a la tarima de enfrente. Cuélgate de la barra y rebota para encontrar otro espejo, que deberás dirigir hasta el rayo de luz. Corre por la pared y agárrate al saliente. Déjate caer a la cornisa inferior, y corre horizontalmente por el

Quiz 6

¿Cómo se supera un suelo de pinchos?

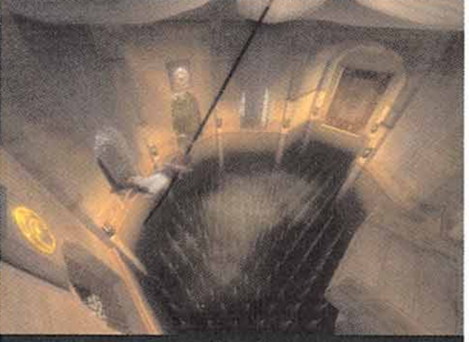
A. Corriendo por la pared.
B. Saltando.
C. Rompiéndolos con la espada.



El Palacio está plagado de pasadizos y zonas secretas. Tienes que empujar cualquier objeto móvil, y cruzar los dedos...



Personas, escarabajos, pájaros... Todo bicho viviente ha sido contaminado por las Arenas...



Balancearse sobre fosos sembrados de estacas es el pan de cada día para los príncipes de la Edad Media.

El pequeño aviario





EL PATIO TAPIADO, de forma circular, está poblado por terribles pájaros gigantes. Comienzas en el muro superior del recinto, así que corre hacia el asta de la bandera y salta de una a otra, para arribar al remolino de Arena y poder grabar. Ahora tendrás que caminar de puntillas por los marcos de las puertas y las delgadas tapias del patio. Salta de una a otra hacia el centro del patio, en donde tendrás que pelearte con los pájaros. Sigue la tapia, y salta al apoyo de madera que lleva a la atalaya en donde hay un tirador, que desciende una escala y abre una puerta.

BAJA AL PATIO por la escala, y busca un tirador que te permitirá cambiar la disposición de las tapias. En otro hueco encontrarás un interruptor en la pared, que inicia una cuenta atrás, bajando el portón. Sube por la escala y vuelve a recorrer las tapias, de regreso al balcón en donde grabaste por última vez. Desde allí podrás correr horizontalmente por la portón que se está deslizando para alcanzar la última atalaya, cuyo tirador baja una escala que da acceso al pulsador que te permitirá abrir la puerta naranja. Uff, que cansado es ser el Príncipe.

muro un par de veces. Ya sólo tienes que girar el último espejo hacia el símbolo, para completar el puzzle. Finamente sube a la columna y, emulando a Tarzán, salta de cuerda en cuerda hasta el saliente que conecta con la escala. Sube por la misma y derrumba el muro. Cuélgate del tirador y cambia la posición de los dos espejos del otro lado. Salta hacia la gran abertura, déjate caer al saliente inferior, y recoge la nueva espada, que es más poderosa que la que tienes. Acciona el tirador del muro para escapar. Llegarás al observatorio, en donde tendrás que manipular los planetas, tal como se explica en el recuadro "El Observatorio". Cuando los dos héroes se vuelvan a reunir, les espera un pasillo lleno de cuchillas. Farah se escurrirá por una agujero y abrirá la puerta. Sortea las cuchillas, pisa la baldosa amarilla, y escapa. Acciona el tirador del muro para abrir la última puerta, que te conducirá directamente al exterior.



LOS JARDINES

El recibimiento no es muy amistoso, pero eso es algo a lo que el Príncipe ya se ha acostumbrado. Sube por la escala, salta a la tapia y recórrela, esquivando a los pájaros si te atacan, para poder saltar a la cuerda. Desde ella podrás alcanzar la viga. Escala por las barras hasta las terrazas superiores –en algunos casos tendrás que correr por el muro– y busca dos cuerdas elevadas que llevan a un pequeño tejado. Desciende, y gira la noria del interior. Supera los abismos de pinchos, y enfréntate a unos cuantos escarabajos. Otro par de carreras te llevarán a las murallas. Combate y graba la partida. Al final de las murallas, a la izquierda, salta a una barra y usa la viga para llegar al otro lado del edificio.

El puente se colapsará, arrastrando al Príncipe hasta los sótanos.

Quiz 7

¿Cuál de estos bichos no sale en el juego?

A. Murciélago.
B. Escarabajo.
C. Serpiente.



LAS MAZMORRAS

Desciende por la escalera hacia la plataforma de hierro. Tienes que correr verticalmente por las paredes, presionando los interruptores por el camino para extender las plataformas de las celdas, que te permitirán llegar al ascensor. Baja un nivel y repite el proceso, aunque esta vez tendrás que rebotar en el interruptor para alcanzar las plataformas. Agárrate a la barra de la jaula, y baja por la escala. De nuevo tendrás que rebotar en los interruptores y usar las barras para tomar un último ascensor que conduce a la escalera de bajada. Derrota a los verdugos y arrastra la jaula hasta la baldosa amarilla, para abrir la puerta. Esquiva las cuchillas y corre verticalmente para activar la baldosa del muro. Ya en la sala de torturas, tira de los dos enganches del muro para mover los bloques de piedra y formar un hueco por el que podrás llegar arriba, rebotando entre paredes. Sube a la viga, espanta a los murciélagos, y salta a la viga del otro extremo. Ahora viene lo difícil: debes brincar a los interruptores de ambos lados del muro, rebotando en los mismos para volver a la viga. Con esto moverás la pared y formarás un hueco por el que podrás escalar, saltando de muro en muro. Coge la barra vertical y presiona la baldosa para tomar la escalera de salida. A plena de luz del sol, en un amplio patio con una gran escalinata, los dos héroes se enfrentan a una nueva horda de monstruos poseídos. Cuando la carnicería termine, un extraño juego de interruptores impide su avance. Resuélvelo leyendo el recuadro "El jardín de recreo".



EL GRAN RELOJ

Por fin, los príncipes han alcanzado su objetivo. Sube al saliente del tabique y corre horizontalmente sobre las tres columnas, para acceder a la barra que lleva a la cima del reloj. Entonces aparecerá el Gran Visir, que enviará a los héroes a las tumbas. Haz que el Príncipe descienda la escalera de caracol y prepárate a enfrentarte a un difícil puzzle, que hemos llamado "La voz de Farah", ▶▶

SI QUIERES ACABAR CON LOS ESCARABAJOS, PULSA LA TECLA DE BLOQUEAR Y DEJA QUE LA PRINCESA LOS ANIQUILE CON SU LETAL ARCO

y cuya solución encontrarás en un recuadro adjunto. El feliz reencuentro terminará con el Príncipe sin daga ni espada. ¡Las cosas se complican!



LAS CATACUMBAS

Esquiva a los enemigos y entra en la sala de los espejos. Para coger la espada, consulta el apartado "El altar de los espejos". Ten en cuenta que no tienes daga, así que no puedes "rebobinar", pero basta un espadazo para acabar con los monstruos. Rompe la puerta de madera junto al altar y escala, usando las barras. Vence a los guardias, graba y déjate caer por el saliente de la terraza. Salta a la viga, entra en el balcón por la parte de abajo y bebe en la fuente mágica. Después cuélgate del tirador para volver a la terraza. Escala el muro apoyándote en los salientes, y salta a la columna. Desde ella podrás impulsarte hacia la viga, que a su vez conecta con la viga del edificio de enfrente. Ahuyenta a los murciélagos que te encontrarás por allí. Rebota de pared en pared para subir al saliente superior, donde encontrarás a la princesa Farah. Lucha sobre el puente, graba, y prepárate para sentir auténtico vértigo...

La Princesa se defiende utilizando el arco. Hay que estar atentos a los gritos y gemidos. ¡Eso significa que está siendo atacada! Si muere, se acabó.



Detrás de objetos "sospechosos" hay grietas por las que la Princesa puede colarse. ¿A dónde conducirán?

No hay nada como una buena pelea en equipo contra gigantes armados para iniciar una relación amorosa.

El jardín de recreo





EL PULSADOR NARANJA abre la verja de salida, pero es inaccesible. Podrías llegar a él subiéndote en una caja pero... ¿Cómo llegar a la plataforma elevada donde se encuentra? Comienza subiendo las escaleras y pisando la baldosa: elevará un bloque en un lateral del patio. Súbete a él y corre horizontalmente por la pared para llegar al techo del cobertizo, en donde reposa otro interruptor. Su pulsación elevará otro bloque en el lado opuesto del patio. Corre hacia él, y de nuevo recorre la pared para alcanzar la plataforma con la caja.

EMPUJA LA CAJA al suelo, y arrástrala bajo la baldosa naranja; te servirá de apoyo para activarla, y abrir el portón. Sal del jardín y cruza el puente hacia el otro palacio. En el pasillo, rompe el muro para acceder a una fuente mágica. Sube a la gran plataforma alfombrada, que ascenderá hasta la torre. Tras vencer a los zombies, podrás activar un tirador que te permitirá coger un ascensor al Gran Reloj.



LAS MURALLAS DEL PALACIO

Comienza el recorrido corriendo verticalmente en la pared derecha y rebotando, para alcanzar la barra. Sube hasta las vigas, salta al otro lado de la puerta, y desde ahí a la columna central, que te permitirá subir por un agujero en el techo, rebotando. Rodea la torre por el saliente –cuidado con los murciélagos–, corre por la pared y rebota de un lado a otro en el hueco, para ascender un nivel. Ahora deberás usar los estandartes como apoyo, hasta la viga decorada de madera. Déjate caer a la barra para cruzar al otro lado. Salta sobre los estandartes, expulsa a los murciélagos y sube por la "torres gemelas", rebotando entre los muros y escalando los salientes. Ya sólo tienes que balancearte sobre las banderolas para alcanzar una torre hueca. Rodéala, y rebota entre muros para bajar. En su interior pisa la baldosa amarilla y cruza la puerta antes de que se cierre. Salta de una escala a otra para acceder a la muralla interior. Cuando derrotes a los zombies, podrás grabar. Después sube por el poste y balancéate sobre las barras. Una de ellas se desprenderá, así que salta a la siguiente y después vuelve para poder alcanzar la cornisa del muro recién desprendido. Así podrás saltar a la viga superior. Camina sobre ella y corre horizontalmente hacia la izquierda, hasta que veas unas vigas perpendiculares a la muralla, conectadas con un minarete hueco. Rebota en su interior para llegar arriba, corre horizontalmente por el muro de la izquierda, y enfréntate a los murciélagos. Ahora deberás alcanzar una columna que cuelga en las alturas. Desde ella podrás saltar a una cabaña, con el tejado verde, en cuyo centro hay un poste que sube hasta una barra, desde la que podrás alcanzar las escalas hacia la salida.

En lo alto de la torre, Farah lucha contra unos monstruos. Por desgracia, se caerá por un barranco, pero al menos el Príncipe habrá recuperado la Daga. Busca a Farah, en manos del Gran Visir. Un último y desesperado combate contra el mago, concluirá esta aventura.

J.A.P.

Quiz 8

¿Por qué a la Princesa no le afectan las Arenas?

A. Porque lleva un medallón protector.
B. Porque es mujer.
C. Porque tiene sangre real.

Soluciones Quiz

1.C. Un foso de peleas. **2.B.** Activan una cuenta atrás. **3.A.** Los que tienen espada. **4.B.** Tres. **5.B.** Uno. **6.A.** Corriendo por la pared. **7.C.** Serpiente. **8.A.** Porque lleva un medallón protector.



Blitzkrieg

SALIR VICTORIOSO de las situaciones que vivirás a lo largo de la guerra no es desde luego una tarea sencilla. Por ello hemos preparado unos pequeños consejos que te harán las batallas más llevaderas. Seguro que tus maltrechos hombres te lo agradecerán.

1 UTILIZA LA AVIACIÓN siempre que puedas, tanto para tareas de reconocimiento, como para atacar al enemigo. No mandes a tus hombres al campo de batalla, sin antes haberlo reconocido, o de lo contrario serán carne de cañón del fuego enemigo. Si el avión es derribado por baterías antiaéreas, tu primer objetivo debería ser eliminarlas cuanto antes para dejarte el camino libre a la exploración. Cuando sea el enemigo quien utilice su aviación, derríbalo con tus cazas, o en su defecto, concentra el fuego de tus baterías antiaéreas si no quieres ver desvelada tu posición.

2 LOS BLINDADOS son, sin lugar a dudas, una de las armas más preciadas de las que dispondrás en el juego. Si cuentas con un número elevado de unidades bajo tu control, es más que recomendable que te decidas a lanzarlas en masa contra el enemigo, ya que en esta formación su poder destructivo resulta arrollador. Si te enfrentas contra infantería, utiliza la ametralladora y recula cuanto puedas, de esta manera evitarás, en más de una ocasión, que los soldados inutilicen tus valiosos tanques. Y no olvides usar el ataque agresivo, para que puedan disparar mientras se desplazan.



La Orografía es vital



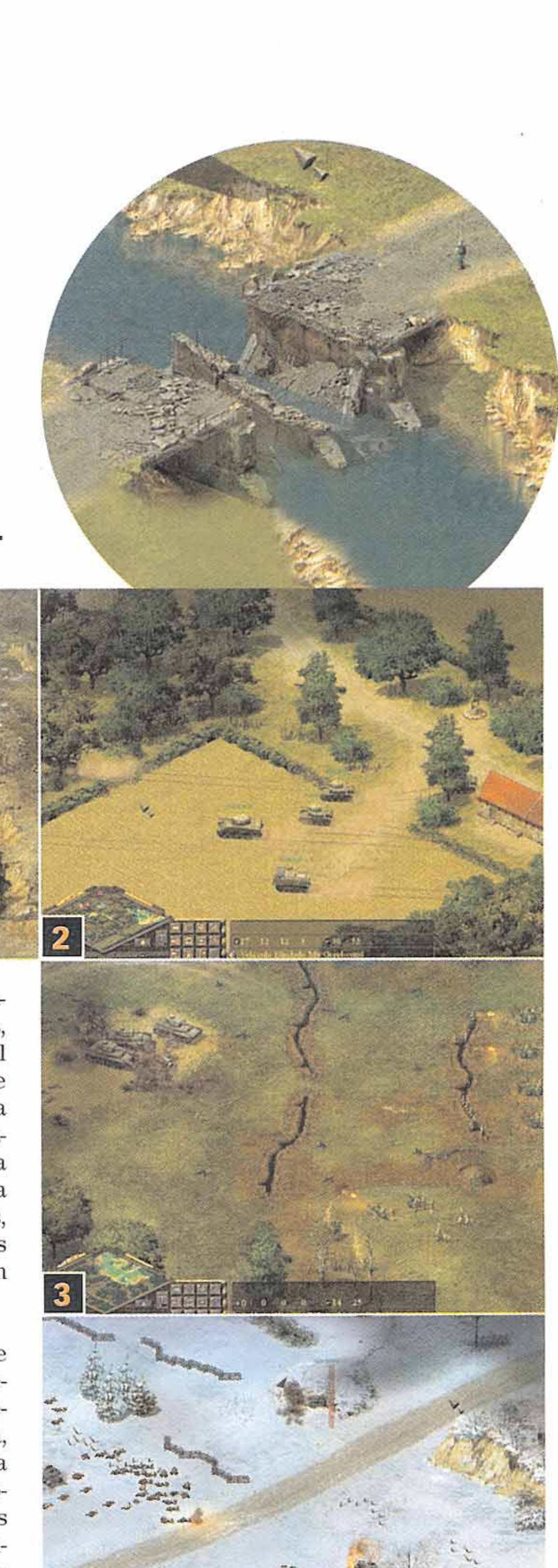
APROVECHA EL TERRENO en tu beneficio siempre que puedas. El juego otorga bonificaciones de ataque cuando acechas al enemigo desde una posición elevada, por ejemplo. Así mismo, también disfrutarás de puntos de bonificación defensivos si tus tropas se resguardan en trincheras o en casas. Es fundamental que conozcas todas estas circunstancias, para salir victorioso de los combates.

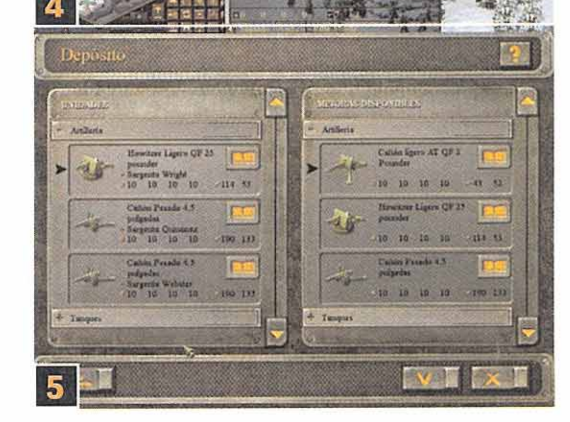


3 EL PODER DE LA ARTILLERÍA es necesario en prácticamente todos los escenarios, y su buen uso condicionará en gran medida el resultado de la batalla. Dado el gran alcance de sus proyectiles, sitúalos en zonas alejadas de la lucha, y a ser posible, rodeados de defensas naturales como árboles. Usa el fuego de cobertura y azota en los lugares donde haya presencia enemiga. Al igual que ocurre con los tanques, concentrar todo el fuego de las distintas piezas de artillería sobre un punto, causará estragos en el bando rival.

4 LA INFANTERÍA, a pesar de su aparente fragilidad, puede convertirse en una poderosísima arma de contención. A no ser que debas desplazarte a una localización del mapa, procura que tus hombres estén dentro de una casa o un bunker, ya que además de proporcionarles protección, serán mucho más mortíferos en sus ataques si están a cubierto. Si no hay edificaciones donde cobijarse, no dudes en hacer trincheras, cuantas más, mejor. Y por último, la formación agresiva resulta ideal para enfrentamientos con soldados enemigos.

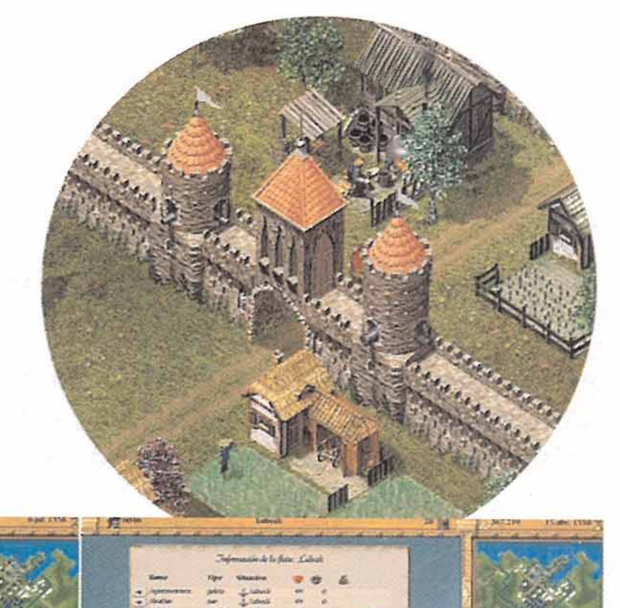
5 ESTUDIA LAS CARACTERÍSTICAS de las diferentes unidades que hay en el juego. No es lo mismo penetrar el blindaje lateral de un tanque, que atacarlo de frente. De todos modos, ante cualquier enfrentamiento entre unidades, consulta la completa enciclopedia que incluye el juego, o en su defecto, observa los valores de penetración de tus unidades, y por donde resulta más vulnerable el enemigo. En base a estos datos, elabora una táctica eficaz que incida en los puntos flacos del oponente. En definitiva, no lances tus tropas a lo loco o de lo contrario lo lamentarás. Y mucho.







Patrician III
Imperio de los Mares



ALCANZAR EL ESTATUS DE GOBERNADOR y hacerte rico comerciando con tus productos, es la meta de todo mercader novato. Aunque poseas habilidades comerciales, sigue estos útiles consejos que te ayudarán a superar difíciles escollos.

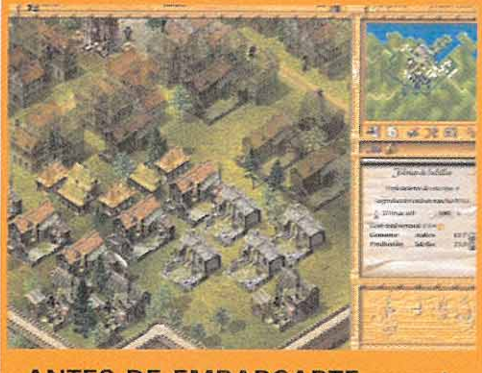




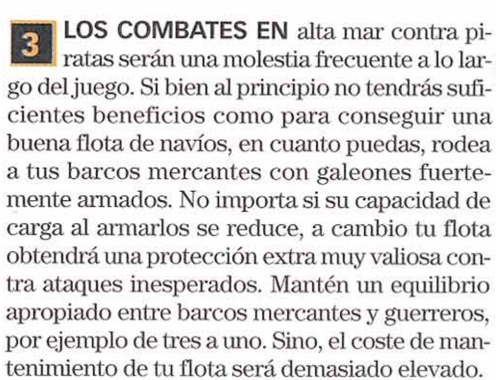
1 NO COMPRES MÁS mercancía de la estrictamente necesaria en cada momento. Uno de los fallos más comunes que se suelen cometer es llenar la bodega de tu barco hasta agotar las propias existencias que posee la ciudad. Con esta práctica lo único que conseguiremos será que el precio a pagar sea mucho mayor, y por lo tanto, el margen de beneficio que podamos obtener en otro puerto sea nulo, e incluso negativo. Es recomendable comprar no demasiadas unidades de productos variados, con lo que pagaremos poco por ellas mientras que el beneficio será mucho mayor.

2 MANTÉN TU FLOTA de navíos en perfecto estado, o en el mejor que puedas. Más allá de poseer muchos barcos de gran nivel o capacidad, no debes olvidar que cuando hayan efectuado un cierto número de viajes han de hacer una visita por el astillero, bien sea para repararlos, o bien para mejorar su armamento. Puede resultar una práctica trivial, pero el acecho de un barco pirata en el momento más inoportuno, puede echar al traste una buena operación comercial, y lo que es peor, nuestras naves sufrirán severos daños hasta el punto de perder alguna de ellas.





ANTES DE EMBARCARTE en cualquier aventura por los mares, es más que recomendable que efectúes una visita a la lonja del puerto donde te encuentres. Es el lugar perfecto para realizar un estudio de las mercancías que produce la ciudad en cuestión, y verás las verdaderas necesidades de abastecimiento de la misma. Así, tendrás muy claras las posibilidades de negocio con otras ciudades.



3 LOS COMBATES EN alta mar contra piratas serán una molestia frecuente a lo largo del juego. Si bien al principio no tendrás suficientes beneficios como para conseguir una buena flota de navíos, en cuanto puedas, rodea a tus barcos mercantes con galeones fuertemente armados. No importa si su capacidad de carga al armarlos se reduce, a cambio tu flota obtendrá una protección extra muy valiosa contra ataques inesperados. Mantén un equilibrio apropiado entre barcos mercantes y guerreros, por ejemplo de tres a uno. Sino, el coste de mantenimiento de tu flota será demasiado elevado.

4 VIGILA LAS NECESIDADES de los habitantes de tus ciudades, de manera constante. Para poder realizar cambios importantes en las infraestructuras de un pueblo, debes construir una oficina comercial. De esta manera, podrás comenzar a "ganarte" al pueblo, no sólo proporcionándoles las mercancías que deseen, sino ofreciéndoles nuevos edificios y distracciones que sabrán apreciar. Tampoco olvides cubrir las necesidades de todas las clases de ciudadanos, pues de nada te servirá que los ricos estén contentos, si la plebe encuentra tu gestión deficiente.



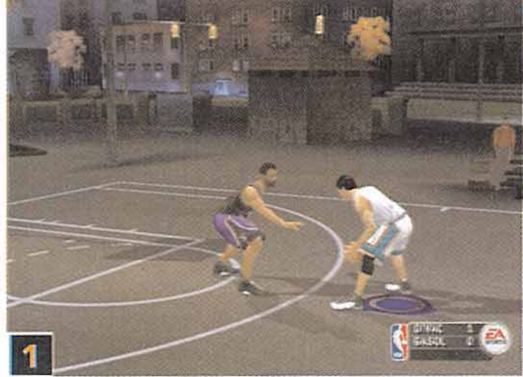
5 LA RIVALIDAD CON otros mercaderes será una constantes en todas las ciudades. Es más, si tus rivales cuentan con una buena flota capaz de abastecer las necesidades de sus habitantes, pueden entorpecer tu tarea de alcanzar un estatus mayor. Si esto ocurre, no dudes en pasarte por la taberna y hacerte con los servicios de los temibles piratas. Con un poco de suerte, se toparán con alguno de sus "convoyes" en mitad del océano, arrojarán al mar sus navíos y os repartiréis el bote de sus mercancías.

NBA Live 2004

NO CREAS QUE SÓLO EXPLOTANDO LA GENIALIDAD de las estrellas puedes ganar el anillo, se necesita mucha cabeza para aplicar las mejores tácticas de ataque y defensa. Aquí tienes las líneas maestras para aunar técnica y estrategia.



1 EL SISTEMA DE JUEGO en ataque debe ser equilibrado. Primero hay que mover el balón con jugadas en equipo para finalmente crear el espacio para que un jugador realice una acción individual para encestar. Por eso es importante pasar muchas horas en el uno contra uno, que sirve tanto para practicar la jugada individual como para entrenar el "pressing" defensivo sobre el rival, especialmente para pillar el "timing" de saltar a taponar y el arte de robar el balón. Si no quieres caer en demasiadas pérdidas de balón, no arriesgues con pases demasiado lejanos o elevados y ni se te ocurra cruzar el balón por la zona.



2 LA JUGADA DE ATAQUE depende de la posición y habilidades de tus mejores jugadores. Por ejemplo, con Los Angeles Lakers se puede alternar entre el poste bajo para que arrase Shaquille O'Neal o con el aclarado para que se la juegue Kobe Bryant. Por regla general, el base será el eje de toda la circulación del balón y se la jugará si el equipo contrario defiende en zona o realizará la asistencia final al jugador liberado. Estudia las jugadas ofensivas y aprovecha las que realizan frecuentes bloqueos. Ojo con los frecuentes dos contra uno.





En cada equipo hay por lo menos una superestrella, el típico jugón capaz de meter canastas inverosímiles o jugársela en los momentos clave y conseguir la canasta que otorga la victoria definitiva. Usa la jugada de aclarado para dejar sólo a tu "crack" contra su defensor y así podrás poner en práctica tus mejores trucos del uno contra uno para encestar en las situaciones difíciles.

3 LA CIRCULACIÓN del balón con rapidez es la clave para romper las defensas en zona. Con la cámara de fondo alta tendrás perspectiva suficiente para leer la defensa rival y poder mover el balón de tal forma que en los últimos segundos de posesión consigas que un alero esté libre de marca o tu pívot pueda recibir debajo del aro. Si tienes que jugártela de tres puntos, selecciona esta jugada en modo 1 y abusa del avance de espaldas con el pívot. Cuando acudan a hacerle un dos contra uno, dobla el pase hacia el alero o escolta que estará esperando en la línea de tres puntos.

4 LAS ROTACIONES son imprescindibles porque el cansancio incide notablemente en los porcentajes de tiro. De hecho, puede rendir mejor un sexto hombre que salga fresco que una superestrella con el indicador de energía por debajo de la mitad. Procura fijar las rotaciones para lograr quintetos en pista bien equilibrados. Tampoco es mala idea dejar a uno de tus mejores jugadores para el equipo reserva, podrás hacer que jueguen para él.

5 LA INTENSIDAD DEFENSIVA es la cimentación del camino hacia el anillo. La inteligencia artificial es tan elevada que por muy bueno que sea tu equipo en ataque no podrás aspirar al título sin una defensa imbatible en tapones y robos de balón. Combina entre defensa zonal y defensa individual hombre a hombre para desquiciar el ataque del rival. Cuando veas que encaran la canasta o un pívot está de espaldas, utiliza la tecla de quedarse quieto para que te embistan y así provoques la falta en ataque. El tapón es el recurso defensivo por antonomasia, cógele el truco cuanto antes.

Worms 3D

SER EL GUSANO MÁS LETAL no es una tarea fácil. Sigue nuestros consejos y te convertirás en todo un "Gusaneitor".



■ **EL DAÑO** realizado por cada arma es casi siempre el mismo. Procura memorizar estas cantidades y usar las armas más potentes sólo cuando es necesario.



■ **EL PUNTO DE VISTA** que se debe emplear depende del arma que se esté utilizando, aunque algunas armas se pueden utilizar de varias maneras.



■ **LA ONDA EXPANSIVA** a menudo es causa de muchos suicidios involuntarios. Ten siempre mucho cuidado cuando manejes explosivos.



■ **LAS ARMAS CUERPO A CUERPO** no funcionarán si te "pegas" literalmente a tu enemigo. Deja un poco de hueco para poder realizar el movimiento.



■ **DISPARAR CONTRA EL TERRENO** bajo tu enemigo y provocar una zambullida es a menudo más efectivo que disparar contra él.



■ **DISPARAR CONTRA EL TERRENO** no te deja actuar una vez utilizado. Siempre que puedas sustitúyelo por la mochila a reacción o el paracaídas.



■ **DESPUÉS DE ATACAR** tienes unos segundos preciosos para moverte y ponerte a cubierto. No los desperdicies y utilízalos siempre. Te salvarán la vida.



■ **LOS DESAFÍOS** superados te permiten acceder a algunas de las armas más rocambolescas y poderosas del juego que, de otra forma, permanecerán bloqueadas.

Gran Concurso

COMMANDOS III: DESTINATION BERLÍN

¡¡ ASESTA EL GOLPE FINAL AL TERCER REICH!!



SORTEAMOS:

15 PACKS CON LA BANDA SONORA + CAMISETA + MAKING OF DE COMMANDOS III: DESTINATION BERLÍN

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **5354** desde tu móvil poniendo la palabra: **BERLIN**

Micromanía

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 25 de diciembre de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después dela realización del pertinente sorteo.





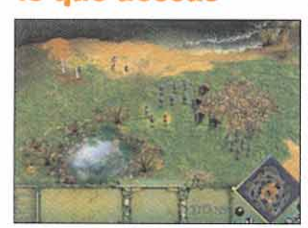




ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Age of Mythology: The Titans
Consigue lo que deseas



Mientras juegas, pulsa la tecla **"ENTER"** y a continuación introduce el código deseado:

TROJAN HORSE FOR SALE
Obtendrás 1.000 de madera
JUNK FOOD NIGHT
Conseguirás 1.000 de comida
ATM OF EREBUS
Tendrás 1.000 oro
L33T SUPA H4X0R
Los edificios se construirán más rápido
BAWK BAWK BOOM
Te da el poder de llevar a cabo una lluvia de pollos
WUV WOO
Conseguirás un hipopótamo morado volador
GOATUNHEIM
Te da el poder de convertir las unidades en cabras
O CANADA
Obtendrás un oso
ISIS HEAR MY PLEA
Te da a elegir los héroes de las campañas originales
I WANT TEH MONKEYS!!!1!
Te da un montón de monos
PANDORAS BOX
Tendrás cuatro nuevos poderes aleatorios
MOUNT OLYMPUS
Tendrás todo el favor de los dioses
WRATH OF THE GODS
Podrás usar una tormenta, terremoto, meteorito o tornado
UNCERTAINTY AND DOUBT
Esconderás el mapa
IN DARKEST NIGHT
El juego se llevará a cabo de noche
RED TIDE
El agua será roja
SET ASCENDANT
Muestra todos los animales en el mapa
LAY OF THE LAND
Desvela el mapa por completo
CHANNEL SURFING
Conseguirás pasar al siguiente escenario en la campaña
THRILL OF VICTORY
Ganas la partida

Aquanox 2
Lo que desees



Para activar el modo trucos debes de arrancar el juego con el acceso directo modificado añadiendo **"-drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice"** en la línea de ejecución, así una vez en el juego podrás acceder a los siguientes trucos:

F7 Activa modo dios
F8 Serás invisible
F10 Te da la misión por completada
F11 Pasarás a la siguiente misión
F12 Te dará la misión fallida

Conflict Desert Storm II
La guerra más fácil



Destruye los tanques
Para destruir fácilmente los tanques debes tirar una granada de humo a la parte baja-central, si lo haces bien lo destruirás sin problemas.

Más recursos
Intenta llegar a los edificios o bases enemigas que anteriormente hayas limpiado para buscar armas y munición; suelen quedar packs médicos, municiones y lanzadores de cohetes...

El tanque desconocido del nivel 2
Podrás conseguir misiles anti-tanque dentro del edificio donde está el tanque pero recuerda que sólo tendrás dos tiros así que ten mucho cuidado.

Tercer nivel
Debes intentar conseguir todos los misiles anti-tanque posibles y algunos explosivos ya que al final del nivel deberás proteger el Escuadrón Delta al completo.

Dragon's Lair 3D
Salta la intro



Si deseas saltarte la introducción del juego solo debes escribir **TIME.**

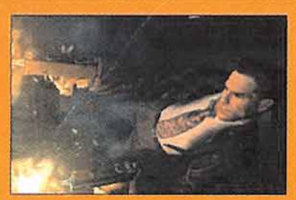
Empires: Los albores de la era moderna
Disfruta al máximo

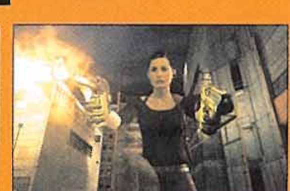


Durante la partida pulsa la tecla **ENTER** y a continuación los siguientes códigos que te ofrecemos en esta lista:

noob Muestra el mapa, construyes al instante y tienes todos los recursos
red bones Energía y recursos al 100%
pit stop Gasolina para todas tus unidades aéreas
homeland security Muestra el mapa completo
shock and awe Ganar
kung fu Construyes todo sin tener que esperar
republicans Obtendrás 1.000 de oro
call boggy Consigues 1.000 de comida
get stoned Ganas 1.000 unidades de piedra
beaver Obtienes 1.000 de madera
daddy's credit card 100.000 de todos los recursos
qa salary Te quita todo el oro del que dispongas en ese momento.
no soup for you Te quedarás a 0 en tu casillero de comida
cold shower Elimina toda la madera
busted Quita toda la piedra del mapa
communism Te quedarás sin recursos
blue folder Dejarás el mapa entero en el que estés jugando sin recursos de ningún tipo.

Truco de Mes





MAX PAYNE 2
No podrán contigo

Se debe crear un acceso directo modificado para ejecutar el juego (una copia del que te crea el juego, por ejemplo), con una línea de comando "maxpayne2.exe -developer". Luego, una vez en el juego, pulsa la tecla "º" (a la izquierda del 1) para acceder a la consola e introducir los trucos que aparecen a continuación:

Código	Efecto
Clear	Limpia la pantalla de la consola
coder	Activa modo dios con armas, energía y munición infinita
god	Modo dios
mortal	Desactiva modo dios
getallweapons	Obtendrás todas las armas
quit	Salir del juego
showfps	Muestra la velocidad (fps)
getberetta	Te dará la beretta con 1.000 de munición
getcoltcommando	Coltcommando con 1.000 balas
getdeserteagle	Conseguirás la Desert Eagle
getdragunov	Tendrás la Dragunov con munición
gethealth	Obtendrás 1000 puntos de energía
getingram	Obtendrás la Ingram con 1000 balas
getkalashnikov	Tendrás la Kalashnikov
getmolotov	Conseguirás un cóctel Molotov
getsawedshotgun	Escopeta recortada
help	Muestra muchos comandos interesantes

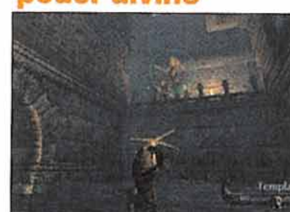
Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Enclave
Controla el poder divino



Dentro del directorio del juego busca el "environment.cfg" y edítalo con cualquier editor como por ejemplo el Bloc de Notas. Al abrirlo pon en una línea **"CON_ENABLE=1"** (without quotes), entonces durante el juego usa estos distintos códigos:
cmd giveall Te dará todo
cmd noclip Podrás andar a través de los muros
cg_menu "cheatmenu" Modos dios, completarás la misión

Everquest
Aumenta tu experiencia



Experiencia en los niveles bajos de la zona de Qeynos

Una vez hayas llegado al nivel 3 ve a las colinas Qeynos y mata a todos los nomos. Intenta conseguir tantos equipos como puedas, cuando tengas 4 equipos dáselos al guarda de la zona, dale 4 dientes cada vez, además de darte mucha experiencia obtendrás cuatro piedras lunares cada vez.

Gun Metal
Ir a donde desees

Mientras estás jugando presiona **F8** e introduce las siguientes palabras para obtener distintos beneficios:
MADMECHASTREISAND
Munición al 100%
MADCOSMODNA
Recuperarás toda la energía
MADDUCTTAPE
Obtendrás el escudo completo
MADRUBYSLIPPERS
Podrás volar
MADBANANAPEEL
Desactiva el modo vuelo
MADBUCKETOWEASELS
Modo turbo
MADGETOUTANDWALK
Quita el modo turbo
MADMAXAMILLION
Obtienes un millón de dólares
MADCASTLEARRGH
Fin de nivel

No man's land
Que no falten recursos



Durante el juego presiona **ENTER** y escribe estos trucos a continuación:
GOLDENMONKEY
Obtienes 1.000 de oro
WICKEDWANGO
Conseguirás 10.000 en recursos
RAINBOWRING
Muestra todo el mapa
WHEELOFMAYHEM
Suicidio
BLOODMODE
Modo sangriento

Railroad Tycoon 3
El tren soñado



Pulsa la tecla de pausa durante el juego y a continuación introduce uno de los siguientes trucos:
we have a winner Gold
Ganas la partida (con medalla de oro)
we have a winner Silver
Consigues la victoria (medalla de plata)
we have a winner Bronze
Ganas el juego (medalla de bronce)
we have a winner
Ganas la partida
all is lost
Pierdes la partida
big dog
Obtienes 10 millones de dólares
fat cat
Dará a tu jugador un millón de dólares
bailout
Tu empresa conseguirá 10 millones de dólares
subsidy
Tu compañía obtendrá 1 millón de dólares
passport
Tu empresa podrá acceder a todos los terrenos
go go go
Todos los trenes irán al doble de su velocidad
oops
Todos los trenes chocarán
trains are in my blood
Podrás elegir cualquier locomotora
safety first
Nunca habrá accidentes de trenes
upgrade
Mejorará todos los trenes a HST 125

Los Sims: Magia Potagia
Elimina todo tipo de problemas



Pulsa la tecla **"CNTRL" + "SHIFT" + "C"** para acceder a la consola que aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla. Si escribes move_objects podrás mover cosas, como la basura directamente al cubo. Asimismo podrás borrar tu buzón para no recibir facturas.

Lionheart
No van a poder tocarte

Cada vez que encuentres un cofre y estés buscando ciertos objetos tales como armadura o botas, presiona F9 para hacer un salvado rápido, a continuación abre el cofre y si no te gusta lo que hay dentro vuelve a cargar la partida hasta que obtengas un resultado satisfactorio.

Truco del lector

JEDI ACADEMY:
Olvídate de la fuerza

Activa los trucos pulsando [May] + º durante la partida y teclea devmapall. Ahora introduce uno de estos trucos:
shaderlist: Muestra las sombras.
where: Warp.
taunt: Burla de Kyle.
fly_xwing: Volar en un X-Wing.
drive_atst: AT ST.
screenshot: Pantallazo.
thereisnospoon: Tiempo a toda velocidad.
map pit: Vas al nivel pit.
npc spawn <personaje>: Hace que aparezca un personaje de la siguiente lista:

cultist
cultist_grip
cultist_saber
cultist_saber_strong_throw
cultist_saber_strong_throw2
human_merc
human_merc2
player
reborn_dual
reborn_new
reborn_new2
reborn_staff
kyle
luke

M. Pérez Roa (Barcelona)

Tiger Woods PGA 2003
Los secretos del mundo del golf



Ve al menú principal y selecciona la opción disponible para introducir códigos. Luego, escribe correctamente cualquiera de estos códigos que te ofrecemos a continuación. Si lo has hecho bien, oirás al propio Tiger Woods decir: "Oh Yeah!". Si no escuchas nada de eso, vuelve a empezar fijándote bien en escribir exactamente los códigos tal y como están en la lista:
ALLTW3 Podrás elegir cualquier golfista (de los 14)
14COURSES Conseguirás acceso a todos los campos
SUNDAY Super Tiger Woods
XON Podrás elegir a Brad Faxon
BANDPANTS Podrás jugar con Charles Howell
THESWING Jugarás con Jim Furyk
SUPERSTAR Aparecerá el golfista Josey "Superstar" Scott para poder elegirlo
JUSTINTIME Aparecerá Justin Leonard
COWGIRL Podrás elegir a Kellie Newman
YOYOYO Conseguirás poder elegir a Melvin "Yosh" Tanigawa
NOTABLY Conseguirás acceso a Notah Begay
IIISOLITARY1 Obtendrás la oportunidad de elegir a Solita Lopez
SS Jugarás con el mismísimo Steve Stricker
SINK Podrás jugar con Stewart Cink
ORANGES Aparecerá el golfista Stuart Appleby:
TYNO Podrás elegir a Ty Tryon para jugar una partida.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



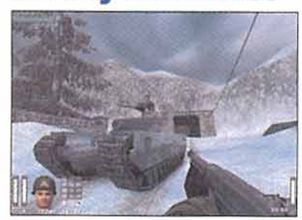
El Gran Tarkilmar

Nuevos vientos

Para programar una buena aventura, hace falta un equipo de diseño con talento, un buen presupuesto y, sobre todo, tiempo. Aplicar los plazos de creación de un arcade a una aventura no permite desarrollar todo el potencial de este género. Así ha sido la tónica dominante, hasta que «Syberia», «Runaway» y «The Longest Journey» han demostrado que dos años de trabajo producen, a la larga, más beneficios. Muy pronto, podremos ir recogiendo nuevos frutos con «Syberia II», «The Longest Journey II», «Sam & Max II» y «Runaway II». Y de momento, ya tenemos aquí «URU» y «Broken Sword III». Esta nueva cosecha nos augura que el género volverá a tener el mismo nivel de popularidad y ventas que antaño.

ACCIÓN

ENEMY TERRITORY
No hay servidores



Instalé el juego «Enemy Territory» que dabais con la revista, pero ahora, cada vez que me conecto para jugar y le doy a "refrescar servidores" sólo me encuentra unos cuantos y casi ninguno funciona.

Jorge Forcada

Posiblemente, no hayas instalado el último parche aparecido, y por ello sólo verás los pocos servidores viejos que aún funcionan con la versión 1.0. Ve a esta web de Activision, donde tienen enlaces a diferentes sitios de descarga del parche 1.2 de: http://games.activision.com/games/wolfenstein/index.asp?section=et.

EMERGENCY FIRE RESPONSE
¿Se venderá aquí?

He jugado a una demo de un juego llamado «Emergency Fire Response», pero no lo he encontrado en tiendas, al menos por ahora. ¿Sabéis si saldrá publicado en algún momento en España? ¿Qué compañía lo distribuirá?

Luis y Rebeca



Aunque el juego pinta bien, su salida no está programada en España, que se sepa. No obstante, es un título con precio de bolsillo en EEUU, que al cambio y añadiendo los portes internacionales no debería salirte por más de 35 euros. Mira a ver en www.dreamcatchergames.com

GTA: VICE CITY
El coche perdido



¿Dónde puedo encontrar el coche "stretch" en el «Vice City»? Me he vuelto loco buscándolo y no hay manera.

Andreu Crespo Barberá

Lo puedes encontrar junto a la mansión de Díaz, al Oeste de las escaleras principales.

JEDI ACADEMY
¿Requisitos incorrectos?



Hace poco adquirí «Jedi Academy» y con un Pentium III 800 Mhz y 128 Mb de RAM me va bastante fluido, lo cual me extrañó después de leer en vuestra revista que requiere un procesador a 1 Ghz y 256 Mb de RAM. Escribo para que podáis rectificarlo pues estuve a punto de no comprármelo por esta razón.

Joaquin Ossorio

El juego funciona reduciendo drásticamente el detalle con configuraciones menores a los requisitos que solemos marcar,

Microencuesta

¿Si para bajar el precio de los juegos tienes que eliminar algo... ¿qué quitarías?

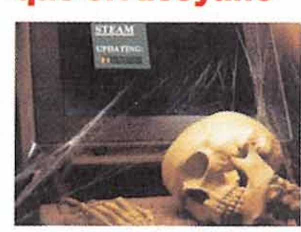
Este mes, la lógica ha ganado la partida y, con el 57% de los votos, la mayoría de los votantes habéis optado por eliminar, ante la perspectiva de una rebaja en los juegos, todo aquello que es accesorio, es decir, el estuche y la presentación de lujo. Sin embargo, el resto de opciones han quedado muy igualadas. El 24% habéis optado por sacrificar el manual detallado, mientras que sólo el 19% estaría dispuesto a perder el doblaje, con tal de que el precio de los juegos fuera recortado.

El próximo mes:
¿Durante cuánto tiempo te planteas jugar a un juego online con cuota mensual?

- Con tres meses, para probar lo básico, me vale.
- A los seis meses ya me canso.
- Un año o incluso más.

Curiosidades

Más moral que el Alcoyano



Las primeras versiones del programa «Steam» han dado mucho que hablar por sus errores y por el extremado tiempo de espera al que somete a sus usuarios, hasta el punto que algunas descargas se prolongaban hasta hacerse casi interminables. En la foto podéis ver a un "usuario" que decidió plantarse frente al monitor hasta que acabase de bajar «Counter-Strike».

Parodia de las críticas



En «Max Payne 2» hay muchas sorpresas y guiños que no pasan desapercibidos. En este caso, podemos atender a una curiosa conversación: Esta guapa "señorita" le dice al agente que quiere denunciar a su marido porque detecta en él un comportamiento sicótico, ya que pasa todo el día jugando a videojuegos y está convencida de que llegará a atacarla.

■ Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



■ No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

pero nosotros probamos el juego en diversos equipos y consideramos que no todo el mundo con esa configuración jugará de forma fluida. Recuerda que cada PC es distinto y los requisitos mínimos que publicamos proceden de los datos que nos proporcionan las compañías.

MAX PAYNE 2
Usar FSAA

En el menú de configuración gráfico de «Max Payne 2» me sale la opción antialiasing en "off", sin embargo en las propiedades de mi tarjeta, concretamente en opciones Direct3D, tengo seleccionado FSAA x4. Tengo una ATI 9800. ¿Por qué no me deja activarlo en el juego?

Óscar del Olmo



En lugar de forzar el suavizado en la configuración de tu tarjeta, déjalo en "preferencia de aplicación" y reinicia el equipo. Posiblemente la próxima vez «Max Payne 2» te dará como opciones antialiasing x2, x4 y x6.

■ AVENTURA

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION
Las manchas de sangre



Me he comprado «CSI:Crime Scene Investigation» y creo que tengo un error. He consultado una guía y dice que debo entregarle el pote de ADN de sangre del baño a Sanders, pero se lo doy y no pasa nada. Si le entrego un pelo, me dice que tengo que ponerlo en el microscopio. ¿Qué puedo hacer? ¿Puede que sea cosa de mi PC?

Oriol Peláez

Lo que ocurre es que el juego no te permite avanzar hasta que no realizas todas las acciones correctas. No nos dices donde llegas, pero como mínimo tendrás que obtener varios objetos de la víctima, y examinar la huella del televisor en el ordenador. En efecto, los pelos los tienes que comparar tu mismo en el laboratorio, en concreto los pelos de Devon Rodgers, y el de la cama de la víctima.

LA TUMBA DEL EMPERADOR
Tesoros ocultos

Intento recoger todos los tesoros de «Indiana Jones y la Tumba del Emperador», pero no encuentro dos de los tres que hay en Hong Kong.

Oscar Rovira

Podrás hacerte con la máscara Tai-Tsu en uno de los palcos elevados del restaurante. Otro ídolo reposa en el vestidor de la parte 2 del Loto Dorado, al final del nivel. El último se encuentra al final de la primera persecución por las calles de la ciudad. Cuando veas que nadie te persigue, busca una caja a la izquierda, y dispárala.

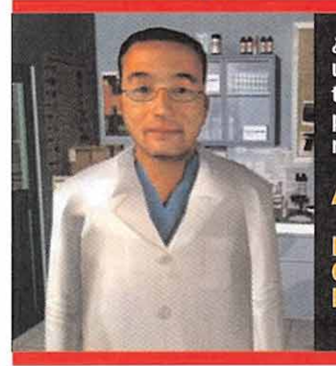
EL SECRETO DEL NAUTILUS
El pulpo gigante

He avanzado hasta que el pulpo gigante ha atacado al submarino, pero ahora no sé cómo derrotarlo

Cati

Coge el bastón del baúl roto, el tubo del órgano y la escafandra. Usa el bastón sobre el arpón, para hacerte con él. Sal al pasillo electrificado, y usa la palanca para abrir la escotilla. En los camarotes inundados, ponte la escafandra y golpea el tentáculo con el arpón. Cruza las literas hasta las taquillas, y pulsa el botón rojo para ahuyentarlo.

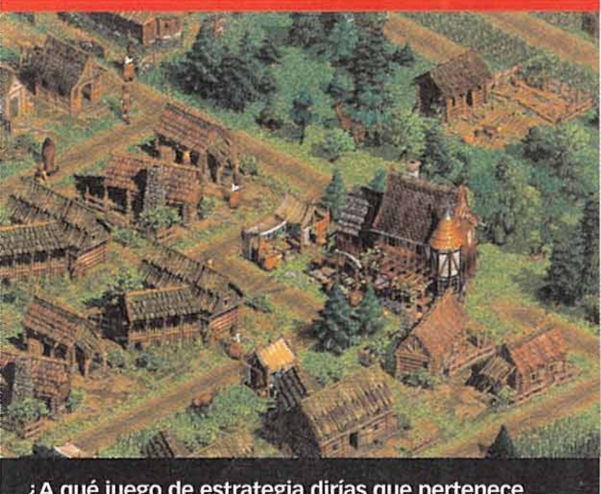
Pasatiempos 1



¿A qué juego basado en una famosa serie de televisión pertenece la pantalla que te mostramos?

A) CSI: Crime Scene Investigation
B) Ley y Orden
C) E.R. (Urgencias)
D) Buffy la Cazavampiros

Pasatiempos 2



¿A qué juego de estrategia dirías que pertenece esta captura de pantalla?

A) Settlers IV
B) Robin Hood
C) Anno 1503
D) Warrior Kings

Broussard en «Max Payne 2»



Nuevamente en «Max Payne 2» nos encontramos un ejemplo de los dobles sentidos a que acostumbra. En la conversación entre los dos polis del parking, el primero se llama "Broussard", y asegura que su trabajo será reconocido "cuando esté acabado". El otro poli pone en cuestión sus proyectos. Una clara referencia a 3D Realms con «Duke Nukem Forever».

¿Dónde estará la bolita?



La recreación del "rough" en «Tiger Woods PGA Tour 2004» no puede ser más auténtica, con briznas de hierba alta modeladas con tanto realismo que son capaces de ocultar la bola y hacer que el propio Tiger tenga que estar un buen rato buscándola. Si la encuentra, no le será nada fácil sacarla de entre semejante maraña. Tendrá que dar un buen golpe.

Lenguas de trapo

"No es nuestra obligación aliviar el escepticismo de la prensa. Nosotros sabemos a dónde nos dirigimos."
George Broussard, jefe de «Duke Nukem Forever»

"La primera parte se vendió bastante bien, pero aún no conduzco un Ferrari, así que podemos mejorar."
Maciek Miasik, creador de «Schizm 2»

"A todos los intolerantes que se quejan de que haya personajes gays: no juguéis al maldito juego, iros a "intolerar" a otra parte."
Ragnar Tornquist, creador de The Longest Journey

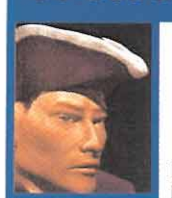
"Las capturas de movimiento con Tiger nos permitieron admirar el "swing" llevado a la perfección."
Sam Player, productor de «Tiger Woods».

"Las animaciones individuales para cada jugador en pista han asombrado incluso a los propios jugadores reales."
Gary Lam, productor «NBA Live 2004».

"Queremos desarrollar juegos de estrategia por turnos que no requieran de reflejos rápidos, ya que estamos seguros de que ahí fuera hay chicos de doce años que siempre nos iban a vapulear."
Iain McNeil, director de Slitherine

"Nos basamos en el color y la luz de comics como el de "Batman" para crear el entorno del juego y la ambientación que buscábamos."
Chuck Osieja, productor de «Need for Speed: Underground».

Escuela de estrategas



El Miliciano Partizano

Para las minorías

Seguro que muchos de vosotros estáis un poco abrumados ante tal avalancha de títulos estas fechas. Coinciden «Commandos 3», la expansión «Zero Hour», «Patrician III» y «Empires». Mientras, están en camino otros como «Imperivm II». Sin embargo, entre tanta oferta, predominan las mismas fórmulas y muchos aficionados echan de menos otras formas de juego, dentro del género, que parecían ya olvidadas. La prueba de que no lo están, es la llegada de «U.F.O. Aftermath» que recupera la estrategia táctica en base al estilo de juego por turnos que marcó su antecesor «U.F.O. Enemy Unknown» en la saga «X-Com». Por tanto, se espera una buena acogida de este título por los que recuerdan el original gratamente. Desde luego, la aportación de fórmulas poco habituales, aunque estén rescatadas del pasado ayuda a mantener la diversidad y salud del género. Así que nos sumamos a la celebración.

LAS DOS TORRES
¿Se ha cancelado?

@ El año pasado Vivendi sacó «La Comunidad del Anillo», fiel adaptación de la novela y magnífico juego. Pero no ha sacado ni «Las Dos Torres» ni he leído nada sobre «El Retorno del Rey». ¿No piensa sacar estas dos partes?

A.S.M.



Vivendi ha cancelado «La Traición de Isengard», juego de peleas que no cumplió sus expectativas. Sin embargo, «Las Dos Torres» –basado en uno de los libros de la saga, no en la película– sigue adelante, sólo que su desarrollo va más lento que «La Comunidad del Anillo», debido a las críticas que este último recibió – acerca de fallos y fases finales poco trabajadas–, pues se hizo muy rápido para acabarlo a tiempo para el estreno de la película. Ahora han aprendido la lección, y el juego se lanzará cuando estén satisfechos, pero de momento no tiene fecha.

LAS ARENAS DEL TIEMPO
Requisitos mínimos



@ Los requisitos de «Prince of Persia» exigen una GeForce 3 y yo tengo una GeForce 2 MX 400. ¿Creéis que me funcionará el juego?

Thebis-Ra

Sentimos decirte que el juego no funcionará, o será injugable debido a que requiere la tecnología T&L por hardware, algo que sólo se consigue con una tarjeta GeForce 2 (no MX) o superior. Tendrás que cambiar tu tarjeta gráfica para jugar.

DEPORTIVOS

DEPORTES EXTREMOS
Máximo riesgo

@ Me gustaría conocer títulos inspirados en deportes extremos que estén comercializados en nuestro país o que vayan a salir pronto y saber si ha salido alguna demo del juego «Tony Hawk Pro Skater 4» para compatibles.

Alejandro Trelis

Puedes encontrar una demo de la versión PC de «Tony Hawk´s Pro Skater 4» en www.gamershell.com. Respecto a deportes de riesgo, en tiendas especializadas puedes encontrar títulos como «Ski Doom Racing» y «SnowCross» con carreras de motos de nieve al límite y el simulador «Scooter Pro» que te pone soble una tabla de skate.

FIFA 2004
Comunidad FIFA



@ ¿Podéis decirme dónde puedo encontrar páginas de clanes o campeonatos online?

Sebastián Hernández

En la dirección www.fifaesp.com tienes la mejor página de aficionados españoles de «FIFA» y en ella puedes encontrar competiciones diversas, incluyendo aquellas con la liga de «FIFA 2004» en plena organización, listas de clanes y diversas secciones de utilidades y trucos.

GESTIÓN A FONDO
Un nuevo "manager"



@ Me gustaría saber si «Premier Manager 03/04» está disponible o saldrá para compatibles y si incluirá en su base de datos a la liga española.

David Márquez

Sí. Lo cierto es que se espera que «Premier Manager 03/04», desarrollado por ZOO Digital y la mítica Gremlin Graphics se publique para compatibles en el mes de diciembre. Incluirá la primera y segunda división de la Liga de Fútbol Profesional.

MADDEN NFL 2004
Problemas de control

@ Aunque tengo un gamepad con ocho botones, no consigo acceder al control de la jugada, denominado "Playmaker" ¿Acaso tengo algo mal configurado o es que necesito un dispositivo de control con más botones? En tal caso, ¿podéis recomendarme uno?

David García

Quién es quién

Jon Ritman: El decano

NO SE HABÍA INTERESADO por la informática hasta que la compañía en la que trabajaba como técnico de televisión comenzó a alquilar ordenadores. Compró un ZX81 para ver de qué iba todo aquello.

EN APENAS UNA SEMANA aprendió a programar en Basic con el manual del ordenador, y poco después, se introdujo en la programación con el código máquina. Apenas un mes y medio después, ya estaba desarrollando videojuegos.

REALIZÓ SU PRIMER JUEGO: el arcade «Namtir Raiders», en 1981, para el mítico Sinclair ZX81, repartiendo su tiempo con la reparación de televisores. Los juegos serían publicados con el sello de Artic Computing Limited.

EL SIGUIENTE AÑO SE PASÓ A SINCLAIR SPECTRUM y desarrolló varios juegos, continuando su relación con Artic. Invirtió sólo 3 meses en crear «Cosmic Debris», un célebre arcade de acción en el espacio para Sinclair 48k de Spectrum.

DE AHÍ EN ADELANTE La mayoría de sus juegos, fueron convertidos a varias platamormas como Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Amstrad PCW y Atari ST. Entre ellos los míticos «3D Combat Zone» y «Music: Guy Stevens»

EN 1984 APARECIÓ «Match Day», uno de los títulos más importantes de la historia, y un referente para los arcades de fútbol. Fue lanzado por la compañía Ocean Software con la que trabajaría a partir de entonces.

SU SIGUIENTE JUEGO EN 1985 continuó la línea de éxitos con «Batman» del que hubo versiones para Sinclair Spectrum, Amstrad CPC & PCW, MSX, entre otras.

CON «HEAD OVER HEELS» en 1987 alcanzó el cenit de su carrera e introdujo elementos inéditos que hoy siguen vigentes. También ese año apareció «Match Day II».

EN 1994 DESARROLLÓ PARA GBA «Monster Max» bajo el sello de Rare/Titus. Poco después no se le ha visto vinculado al desarrollo de videojuegos, a excepción de la sección de agradecimientos en los créditos de «Warcraft III»

No se trata de la configuración del menú de control, simplemente necesitas un gamepad con palanca analógica adicional al clásico D-Pad. Un buen modelo es el Saitek P880.

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Simulador con mayúsculas



@ Me ha gustado mucho la demo, creo que por fin los usuarios de PC vamos a poder disfrutar de la mejor simulación del deporte rey, pero me gustaría saber si tendrá un completo editor táctico con una gran componente estratégica y la fecha de comercialización.

Aitor Olarzábal

Cuando leas estas líneas la versión PC de «Por Evolution Soccer 3» ya debe estar en las tiendas, porque su fecha de salida era el 28 de Noviembre. Y si lo que te gusta es la faceta de entrenador, te vas a hartar con un editor táctico en el que es posible ajustar todas las variantes tácticas, incluso las líneas de presión y actitud. Tienes más datos en la review que publicamos este mes.

Pasatiempos 3



¿Qué jugador de la selección española acaba de rematar en plancha en esta captura de «Pro Evolution Soccer 3»?

A) Diego Tristán B) Raúl C) Urzaiz D) Fernando Torres

ESTRATEGIA

BATTLE REALMS
La ampliación perdida



@ Me gustaría que me indicaseis cómo puedo conseguir el juego «Battle Realms: Winter of the Wolf», puesto que no lo consigo en ninguna tienda ni dirección de correo en castellano. ¿Podríais Indicarme una dirección o sitio web donde pueda conseguirlo a través de algún canal de importación? Muchas gracias.

Argos

Es una verdadera lástima que nos hayamos tenido que perder esta expansión para el juego de Crave Entertainment, como tantos otros títulos que se quedan a medio camino. No obstante, si aún quieres conseguirla, de importación en contrario en el portal Amazon: www.amazon.com, a un precio de 22 dólares.

CLÁSICOS RECUPERADOS
La sombra de Sid Meier

@ Me gustaría saber si tiene previsto Sid Meier hacer una continuación del juego «Colonization». Si no, ¿me podríais indicar qué juego actual se parece?

Pau Nadal

No se sabe nada de una nueva entrega, pero te recomendaremos tanto su evolución lógica «Civilization III», como sus expansiones «Play The World» y el inminente «Conquest».

Pasatiempos 4

1. ¿Cuál de estos tres "mods" nunca ha llegado a las tiendas?
A) Counter-Strike
B) Day of Defeat
C) Desert Combat"

2. ¿Cómo podíamos ver el verdadero final de «Ghouls & Ghosts»?
A) Terminando el juego dos veces.
B) Al derrotar al Ojo-Nebulosa.
C) Pulsando una secuencia de botones.

3. ¿Cuál de estos juegos de Capcom no tuvo versión para PC?
A) Super Street Fighter II Turbo.
B) Street Fighter II.
C) The X-Men.
D) Final Fight.

Elegidos para la gloria



EL CLAN GI-JOE sigue siendo uno de los que más guerra da en «C&C: Generals», y ahora están dispuestos a mantener el tipo en la expansión «Zero Hour». Podéis visitar su nueva página web en la dirección http://phpnuke2.webcindario.com, en la que encontraréis información sobre el juego y enlaces a repeticiones, entre otros muchos contenidos. Además, si eres buen jugador puede que incluso quieran tenerte en sus filas.



LA COPA CATALUÑA DE FIFA 2003, organizada por la Federación Catalana de FIFA Football que puede localizarse en la dirección web www.fifacatalunya.com. ya tiene ganador, C7 Flipz, que se impuso en la final a Alex1 por el apretado marcador de 3 goles a 2. La competición celebrada durante los días 25 y 26 de Octubre congregó gran número de participantes. Felicidades al campeón y también al finalista.



1936 T.C es el nombre de un mod para Medal Of Honor que está inspirado en la Guerra Civil Española. En la siguiente dirección http://planetmedalofhonor.com/1936 es donde se encuentra el cuartel general de uno de los proyectos de modificación más originales que hemos visto. Las siglas T.C. del nombre aunucian que se trata de una conversión total para «Medal of Honor». Os animamos a seguir de cerca el desarrollo, dado el esfuerzo y los magníficos resultados que sus creadores están obteniendo.

Maníacos del calabozo



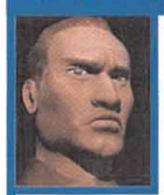
Magallanes

De lo nuevo y lo antiguo

El rol ha visto incrementar su grado de popularidad, llegando a usuarios que antes no se habían interesado especialmente por el género. No cabe duda de que, para ello, se ha beneficiado casi más que ningún otro género de la aplicación de las tecnologías más avanzadas. Pero más importante es que eso es que sus valores originales, –principalmente, sistemas de juego muy depurados y ecuánimes en sus reglas– han logrado mantenerse con el paso del tiempo sin desvirtuarse, e incluso han mejorado. Prueba del avance en tecnología nos la dan ya, juegos como «Star Wars: Galaxies» y muy pronto lo hará también «Middle Earth Online» entre otros. Pero la prueba más reciente de que el rol sigue manteniendo sus valores más emblemáticos la encontramos en «El Templo del Mal Elemental», que incorpora la versión 3.5 de las reglas de D&D y un estilo de juego que retoma lo mejor de series clásicas como las de «Baldur´s Gate» o «Neverwinter Nights».

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Zona arcade


El Agente Ryan

¿Robar es una hazaña?

Tras el filtrado a Internet de la beta de «Half-Life 2» se han vertido mares de tinta sobre la falta de seguridad en las redes de Valve, pero lo cierto es que no hay nada que pueda excusar un delito tan flagrante contra la industria del videojuego. A quienes promulgan "se lo tienen merecido por retrasar el juego y mentir a los usuarios" debo recordar que Valve ha invertido millones de dólares y más de cinco años en el desarrollo, amén de prestar un gran soporte a sus usuarios durante ese tiempo. Además, Vivendi nunca llegó a dar como oficial la fecha del 30 de septiembre, pese a la insistencia del señor Newell. Y aún dando por válido el supuesto de que Valve nos ocultase la verdad y que el juego no estuviese acabado, es imposible argumentar ningún beneficio a corto o largo plazo para los jugadores. Pese a las tentaciones, me niego a bajarme la beta para ver cómo funciona en mi tarjeta gráfica.

COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
Edición Coleccionista



@ Quería preguntaros: ¿es cierto que van a salir a la vez «Commandos 3» y «Commandos 3 Edición Coleccionista»? Ésta última, ¿qué diferencias tendrá?

Jesús Muñoz

Efectivamente, Eidos lanza al mercado ambas versiones simultáneamente. Y a cambio de vuestros 15 euros extra, obtendréis con ella la banda sonora original del juego, nuestra guía oficial de 148 páginas con soluciones para la campaña, mapas completos, consejos y estrategias, el DVD Inside Commandos 3 con infinidad de documentales sobre el desarrollo de ésta entrega, las anteriores y una buena colección de cinemáticas inéditas, todo ello redondeado con una exclusiva camiseta para la ocasión. ¿Quién da más?

DUNGEON KEEPER 3
¿Qué ha pasado con él?

@ Hola. Me gustaría saber si hay alguna novedad sobre «Dungeon Keeper 3», ya que hace bastante tiempo que no se sabe nada de él. Bueno, desde ya, muchas gracias.

Ben Simon



Y existe una buena razón para ello, pues Bullfrog, la compañía responsable de las dos primeras entregas, decidió hará ya tres años cancelar totalmente el proyecto para dedicarse a desarrollar juegos para la PlayStation2 de Sony. Noticia que hasta el momento no se ha vuelto a rebatir ni por ellos, ni por Electronic Arts, compañía de la que depende este estudio. Lástima.

SIM CITY 4
Problemas de pantalla

@ He adquirido «Sim City 4». Tengo un Pentium III a 733 MHz, 128 Mb de RAM, bajo Windows XP. Dispongo de una tarjeta gráfica Voodoo3 3000, que ya me dio problemas para funcionar con WinXP hasta que conseguí los "drivers" en www.3dfx.com. El juego lo he instalado, pero al ejecutarlo sólo me muestra la página de entrada. Creo que puede ser un problema de la tarjeta gráfica. He bajado todos los "drivers" que he podido y los he probado, pero no consigo hacer funcionar el juego. Enhorabuena por vuestra revista.

Miguel Sempere



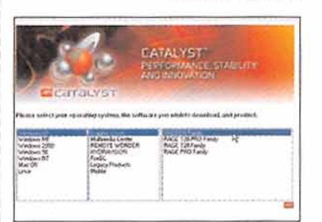
El problema reside en tu tarjeta ya que, como viene siendo costumbre, «Sim City 4» no soporta "chipsets" gráficos basados en 3dfx. Por lo demás, cumples de sobra los requisitos mínimos del programa. Para solucionar tu problema, en la página oficial de Maxis hay disponible un parche que te solucionará este problema de compatibilidad. La dirección exacta de la descarga es http://simcity.ea.com/patch/

HARDWARE

ACELERACIÓN 3D
Instalar DX9.0b

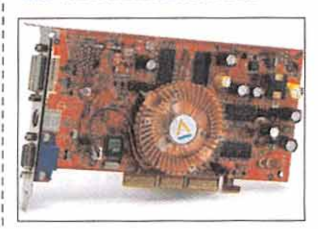
No puedo activar la aceleración 3D de mi tarjeta gráfica, una ATI Radeon 9700 Pro. Ejecuto "dxdiag" y me pone que la aceleración de texturas no está disponible. ¿Cómo puedo activarla? ¿Podría ser este el problema de que muchos juegos no me funcionen bien?

Carmelo Quero



Actualiza los controladores de tu tarjeta gráfica a la última versión Catalyst de ATI. A continuación, usa Windows Update para que busque actualizaciones para Windows XP y entre las actualizaciones recomendadas selecciona DirectX9.0b, lo que descargará e instalará la última versión de la API de Microsoft. Luego podrás comprobar con "dxdiag" que la aceleración 3D ya está activada.

DRIVERS
Problemas de actualización



@ Tengo problemas para instalar los nuevos controladores de mi tarjeta nVidia GeForce2 MX/MX 400. Cuando voy a instalar la actualización

A debate

¿Crees que ha llegado el momento de que los juegos comiencen a salir en DVD?

Pocos meses nos encontramos con una respuesta tan unánime, porque el 90% de los usuarios opina que los juegos deberían salir en soporte DVD, aunque argumentan esta afirmación por diversas razones. Antonio Arguilés, como responsable de una tienda especializada en montar PC´s, nos comenta que desde hace tres meses prácticamente todos los ordenadores se montan con una unidad lectora de DVD-ROM porque su precio ha descendido drásticamente (una unidad cuesta en torno a los 30 euros) y ya forma parte de la configuración básica, por lo que ha llegado el momento para que los juegos se publiquen en DVD-ROM. Javier Sanz se muestra más práctico, poniendo como ejemplo el engorro de los cuatro CD´s de juegos como «Enter the Matrix», que podrían haberse evitado con su edición en un solo DVD-ROM. Ya, en lo meramente técnico, Gamedruid, por e-mail, nos señala que este soporte permite incluir las secuencias cinemáticas con calidad DVD-Vídeo, es decir, en MPEG-2 y sonido con sonido en formato Dolby Digital. David Bernal apuesta por la vertiente económica y piensa que los juegos podrían venderse a un precio similar a los DVD-Vídeo, puesto que los costes de producción de un DVD-ROM son menores que dos o más CD-ROM. José Luis Merino alega por su parte, que el formato de caja para DVD es muy cómodo pero no para varios CDs. Además, el riesgo de que se extravíe uno de los discos o que resulte dañado es menor si se trata de un solo DVD.

Para el mes que viene: ¿Qué opinas de los torneos oficiales de videojuegos? ¿Son demasiado elitistas, o por el contrario es fácil participar en ellos? ¿Deberían los estudios de desarrollo garantizar competiciones mundiales con premios?

me pide que primero desinstale los controladores existentes, pero no se dónde se encuentran. ¿Me podríais indicar cómo realizar este proceso?

José Manuel Sánchez Gómez

En el panel de control accede a Sistema, pestaña Hardware, opción Administrador de dispositivos. Abre los adaptadores de pantalla y selecciona tu tarjeta gráfica. Con el botón derecho selecciona la opción desinstalar y cuando te pregunte por reiniciar elige la opción de reiniciar más tarde. Ahora ya podrás ejecutar la instalación.

DISCO DURO
Problemas con Serial ATA



@ Tengo una placa base ASUS A7N8X Deluxe y ya he tenido que cambiar dos discos duros Serial ATA porque a las pocas semanas de uso se estropea el sector de arranque y no puede acceder a los archivos NFTS, con lo que pierdo toda la información. Previamente en muchas ocasiones Windows XP arrancaba con la detección de error en los archivos del sistema y se pasaba un buen rato corrigiendo diversos errores y vínculos cruzados. ¿Hay alguna solución o es un problema debido al poco tiempo que lleva la tecnología Serial ATA en el mercado?

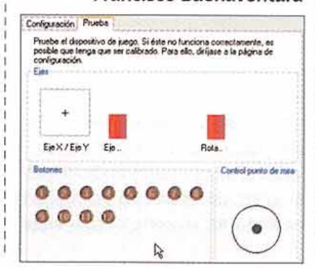
Santiago Márquez

En efecto se han detectado algunos problemas con diversas unidades de discos duros Serial ATA, pero se deben principalmente a la controladora Serial ATA de la placa base, y más concretamente a sus drivers bajo Windows XP. En tu caso, visita la página web de ASUS y descarga los controladores para Windows XP y actualiza la BIOS a la versión 1008, que también actualiza la BIOS de la controladora Serial ATA de Silicon Image.

GAMEPAD
Jugar con arcades

@ Hace unos meses compré un gamepad de ocho botones de la casa Genius, pero cuando intento jugar en «Medal of Honor Allied Assault», no responde. ¿Es que el mando no sirve para este juego? ¿Y para «Vietcong» y otros parecidos? ¿Podéis decirme entonces en qué juegos puedo usarlo?

Francisco Buenaventura





"Si no hubiera aparecido todavía «Jedi Academy» me hubiera pasado al Lado Oscuro"

Jesús Terán (Madrid)

EL ESPONTÁNEO

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

Asegúrate que en el panel de dispositivos de juego, dentro del Panel de Control, aparece tu gamepad y al seleccionar propiedades puedes realizar los movimientos de los ejes y la pulsación de los botones. Tampoco olvides seleccionarlo como dispositivo preferido.

PROBLEMAS GRÁFICOS
Problemas con DirectX 9

@ Tras leer vuestro reportaje sobre DirectX9, me decidí a cambiar mi vieja tarjeta gráfica por una nueva GeForce FX 5200, pero mi decepción ha sido mayúscula cuando he descubierto que en «GTA, Vice City» las texturas salen mal.

Óscar Pérez

Imaginamos que habrás actualizado a DirectX9.0b. En «GTA, Vice City», el problema de las texturas con las GeForceFX 5200 se recoge en el soporte online, y lo que debes hacer es entrar en las propiedades de la tarjeta y en la pestaña de "Rendimiento", colocar la barra de "IntelliSample" en "Application". Si todavía persiste el problema, puedes ver otras soluciones entrando en la opción de soporte de la página oficial del juego. Respecto a otros juegos, normalmente se solucionan los problemas instalando una versión anterior de los controladores "Detonator".

TARJETA GRÁFICA
Dudas en la compra

Me gustaría que me informaran de la tarjeta grafica GeForce4 Ti 4800, si vale la pena ahora que ha salido la nueva gama FX .

José Santana

Analizando las diferencias de precio entre el modelo que propones (en torno a 300 euros) y la "nueva" GeForceFX 5600 (240 euros), que es más barata, creemos que debes optar por esta última, puesto que pertenece a la última generación y soporta DirectX9 por hardware.

Locos del volante



Warrior

Coches de catálogo

Todo empezó hace unos años, cuando en «Need for Speed, Porsche Unleashed» los coches no se deformaban en las colisiones, toda una afrenta para los fanáticos del género. Electronic Arts respondió alegando que la licencia de Porsche obligaba a mantener la imagen de la marca, por lo que en ningún caso se podían visualizar coches en mal estado. Este imperativo legal vuelve a darse en los títulos con licencia oficial que marcan la actualidad del género, «Ford Racing Evolution» y «Mercedes Benz World Racing», que reducen las colisiones a meras chispas y los accidentes están edulcorados sin vuelcos ni impactos fuertes. Todo para mantener impolutas las bellas carrocerías poligonales de los modelos recreados. Aunque comprendo el lógico interés de las marcas en mantener esta limitación, no la comparto en absoluto. En mi opinión, los daños y las averías forman parte del riesgo y de la espectacularidad de una competición. Y sobretodo suman realismo al juego.

Hace 10 años



La portada del número 69 de Micromanía de la segunda época nos recuerda a uno de los clásicos en el género aventura más recordado de todos los tiempos, «Sam & Max», que vuelve a estar de actualidad en el presente, ahora que los estudios de Lucasarts se encuentran desarrollando su segunda entrega. Era la más delirante de todas las aventuras aparecidas hasta la fecha, sin embargo, marcó el fin de una época en el género. Continuando con la aventura, nos encontramos con la solución de «Space Quest V», donde describíamos las peripecias espaciales del mítico Roger Wilco en su última –y al parecer definitiva– entrega.

También estaba en auge la velocidad, un género en el que «Indicar Racing» logró situarse en lo más alto. Cambiando al ámbito de los arcades de plataformas, dábamos la bienvenida a uno de los personajes del momento, el diablo de «Litil Evil», un juego de plataformas que resultó ser un gran éxito.

En nuestra sección de actualidad os ofrecíamos un reportajes sobre las emergentes tecnologías de realidad virtual en la feria Virtual Reality Show. En otro reportaje, nos ocupábamos de la infografía en el cine de animación, que empezaba a interesar a las grandes productoras ¡Qué lejos queda aquello!

El juego del mes



Fútbol a tope

Elige entre todos los juegos de la sección Reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito, y mándanos tu voto al buzón de La Comunidad. Vuestras votaciones del pasado mes se han dividido entre «Prince of Persia» y «Max Payne 2» resultando vencedor este último por un estrecho margen.

Este mes en la redacción, hemos elegido, como juego del mes el esperado juego de Konami «Pro Evolution Soccer 3». ¡¡Por fin está en PC!!

La Comunidad

SÓLO PARA ADICTOS

Planeta virtual



Comandante Harris

Al límite

Hace algunas semanas, un compañero de la revista me llamó para enviarme un simulador de cara a su examen previo. Lejos de hacer énfasis en la fecha de entrega, como siempre (que mal te tratamos compañero...), insistió mucho en el equipo que tenía para hacer el análisis, porque requería "un maquinón" para funcionar. Modestamente, nunca he tenido problemas con mi PC, a pesar de no estar a la última. Sin embargo, aquel comentario me ha estado rondando por la cabeza desde entonces. ¿Son mejores los sims a golpes de MHz? Yo creo que no. Pero está claro que, a veces, es imprescindible tirar de hardware. Esto es debido, por un lado a que el lanzamiento de títulos es muy espaciado en el tiempo, y por otro a que el género –por su naturaleza– es necesariamente exigente. Aquí se encuentra, precisamente, una de las mayores barreras para que los simuladores lleguen a todos los aficionados.

ROL

GOTHIC 2
¿Dónde está?



@ Me dirijo a vosotros porque he enviado e-mail a ATARI y no he conseguido nada. «Gothic 2» ya ha salido en USA y toda Europa. ¿Saldrá en España?

Alex Llauradó

Bueno, es lógico que Atari no te diga nada, ya que el juego lo distribuye Friendware... Debido a las discretas ventas de su primera parte en España, han considerado que la traducción de «Gothic 2» no era rentable, y puesto que sacarlo sin traducir no aseguraba un mínimo de ventas, han decidido no comercializarlo en España.¡Qué injusticia!

NOX
SOLO QUEST

@ Nox, un juego de los mejores para mí, tiene una actualización que permite jugar a algo llamado Solo Quest. Por desgracia, yo lo acabo de descubrir y no se donde encontrar la descarga que se necesita para disfrutar esta opción. ¿Podríais indicarme una web en la que aparezca?

Luis



Puedes descargarlo desde la web: www.voodoofiles.com/2332, donde encontrarás el link para bajar la actualización. Que lo disfrutes, pues merece la pena.

VAMPIRE: BLOODLINES
Próximos lanzamientos



@ En el número 105 de Micromanía un chico con el nombre de Antonio afirmaba que había salido «Final Fantasy IX» para ordenador, ¿es eso cierto? Y otra cosa, ¿podríais decirme cuándo sale «Bloodlines»?

Borja Blanco

La pregunta que formulaba Antonio se refería a los capítulos VIII tal como indica y con toda probabilidad al XI (no al IX) de «Final Fantasy». Este último acaba de salir en EEUU y llegará a Europa en breve. Con respecto a «Vampire: The Masquerade Bloodlines», la fecha prevista apunta a la próxima primavera.

SIMULACIÓN

AVIACIÓN CIVIL
Flight Simulator 2004 o X-Plane 6.0

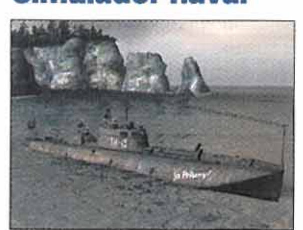
@ Me gustan los simuladores de vuelo civiles y ahora tengo la duda de cual elegir, si «Flight Simulator» y «X-Plane». ¿Cuál me recomendáis? ¿Cuál me durará más?

José Mª



Si es tu primer simulador no deberías acercarte ahora a la serie «X-Plane» ya que tiene una curva de aprendizaje muy larga y podría desilusionarte antes de apreciar sus muchas virtudes, además resulta menos espectacular en el apartado audiovisual. El juego de Microsoft es menos realista en el comportamiento de los aviones, pero desde luego más espectacular y presenta muchas ayudas. Si eres un habitual del género encontrarás más retos en «X-Plane», y te permitirá experimentar diversas condiciones de vuelo con su potente editor, que contempla cuantiosos parámetros. Tú eliges.

PT BOATS
Simulador naval



@ Parece que por fin nos están haciendo caso a los aficionados a los simuladores navales y tras «Silent Hunter 2» o «Destroyer Command» han sacado «Enigma: Rising Tide». ¿Esta racha va a continuar o tendré que comprarme lo que hay ahora para cuando llegue la época de sequía?

Ratchet

No es mala época para la simulación naval y el futuro se prevé todavía mejor con «Harpoon 4». Tampoco conviene perder de vista un título de la compañía Akella que lleva por nombre «PT Boats: Knight of the sea». Entre otras lindezas cuenta con el mejorado motor gráfico de «Pirates of the Caribbean» y con el asesoramiento y modelado de aviones de Maddox Games.

¿Te ha tocado?

A CONTINUACIÓN PUBLICAMOS LA RELACIÓN DE GANADORES DEL CONCURSO TRON 2.0 PUBLICADO EN MICROMANÍA 105.

JUEGO TRON 2.0 (PC)

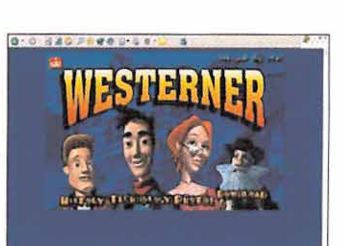
Alberto Ramírez A.	Barcelona
Roberto Navarro Gutiérrez	Cádiz
Pablo Torres Anaya	Granada
Felix López Gómez	Madrid
Angel Pérez Domínguez	Madrid
Enrique Díaz Coello	Madrid
Pedro Mayor Izquierdo	Madrid
Javier Carbonei Denache	Valencia
José Fco. Lara Fortea	Valencia
Fernando Manzano Acebedo	Zamora

JUEGO TRON 2.0 (PC) + FIGURA DE ACCIÓN

Ruben Oña González	Álava
Emilio Baena Arévalo	Barcelona
Iñigo Paniego de la Cuesta	Guipúzcoa
Eduardo Ardisoni García	Madrid
Sandra Gómez Mencía	Madrid
Carlos Navarro Hellín	Murcia
Mayte Flores González	Murcia
José Alberto Bonet Curto	Tarragona
Víctor José García Muñoz	Zaragoza
Sergio Muñoz Roque	Zaragoza

La Web del mes

¡Bienvenido, vaquero!
www.revistronic.com



Después de obtener un considerable éxito en todo el mundo con la aventura gráfica «3 Skulls of the Toltecs» la compañía española Revistronic probó suerte en el campo de los arcades de carreras y de acción, esta vez sin demasiado éxito. Ahora, tras dos años de largo trabajo, vuelven con una nueva aventura de corte clásico de la que ya os hemos hablado que está ambientada en el oeste, «The Westerner», dotada de un motor 3D revolucionario que intenta acercar los gráficos de "Monstruos S.A" o "Buscando a Nemo" a las aventuras. En su página web encontrarás el argumento de «The Westerner», así como un reportaje que explica la nueva tecnología, abundantes fotos, y un trailer del juego. Su lanzamiento está previsto para este mismo mes de diciembre.

VELOCIDAD

FORD RACING EVOLUTION
Problemas en el control

@ Tengo bien configurado mi conjunto de volante y pedales, pero aunque el menú correspondiente en el juego me deja seleccionarlo, luego se cuelga al volver al menú de opciones principal.

Carlos



Entra en el panel de dispositivos de juego de Windows y, en opciones avanzadas, selecciona tu conjunto de volante y pedales como dispositivo preferido.

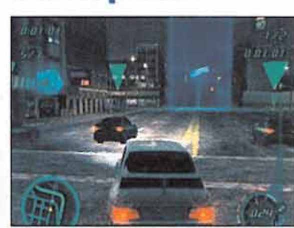
GTA: VICE CITY
Mod´s multijugador

@ Estoy interesado en las partidas multijugador online de este juego. ¿Podríais decirme dónde puedo encontrar los mods más interesantes?

Javier

Un grupo de aficionados ha creado el mod «Multi Theft Auto», que incorpora optimizaciones en el código, un control para impedir los trucos y echar a los tramposos y, por supuesto, 30 nuevos vehículos. Puedes encontrar más información en http://www.mtavc.com/

MIDNIGHT CLUB II
No responde



@ Tengo un problema bastante extraño, porque el juego se instala bien y puedo configurar las opciones, pero una vez en la partida el coche no se mueve. ¿Qué es lo que pasa? ¿Cómo puedo solucionarlo?

Carlos Soria Pérez

Hay que descartar cualquier incompatibilidad o error en los controladores ya que la partida se inicia. Debe ser un problema con la configuración de los dispositivos de control. Entra en el menú de opciones de control y selecciona teclado, ratón o volante, según el dispositivo que quieras usar. En el caso de volantes, joysticks o gamepad´s, es imprescindible que estén detectados y bien configurados en el panel dispositivos de juego de Windows, que está en la carpeta de Panel de control.

Pasatiempos 5

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

1 La especialización es la _ _ _ _ _ _ _ _ _ En la acción online, escoger el rol es definitivo para tu equipo.

2 Desvelamos el juego de acción más_ _ _ _ _ _ _ _ _ y surrealista de 2004. ¡Planet Moon y Lucas se alían!

3 Si quieres disfrutar del fútbol de verdad pero tu estado _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ no es precisamente...

4 Ovejas explosivas _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ pichones mensajeros y sobre todo, gusanos belicosos.

NOVEDADES
Futuros lanzamientos

@ He leído que «Race Driver 2» será en exclusiva para Xbox. ¿Es cierto que no podremos disfrutar de este título en nuestros compatibles? ¿Y podéis adelantar alguna información de «Driver 3»?

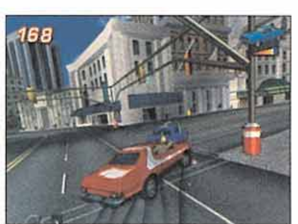
Eduardo Salguero

Buena noticia, «Race Driver 2» sí saldrá para compatibles. Sus responsables, creadores de «Pro Race Driver», han asegurado que se están centrando en el modo multijugador online y que los motores de física, IA, deformaciones y colisiones marcarán un nuevo hito en cuanto a realismo y complejidad. «Driver 3», también verá la luz en compatibles durante el próximo año, pero por el momento sólo se han podido ver algunos vídeos.

STARSKY & HUTCH
Problemas gráficos

@ Tengo un Pentium 4 a 2.4 GHz con una GeForce3 y hay algunas texturas que no puedo ver y diversos objetos no se ven bien. ¿Qué puedo hacer?

Hutch



Tienes que actualizar los controladores Detonador de nVidia a la versión 45.23 y luego actualizar el programa con el parche que puedes descargar de www.empireinteractive.com/support/patches.asp. Por último, instala los DirectX9.0b

Carrusel deportivo



A. Barkley

Tú liga de las estrellas

Ahora que el juego multijugador es el auténtico motor que mueve a los fanáticos de «FIFA 2004» son bienvenidas iniciativas como la reciente creación de la Federación Catalana de FIFA Football www.fifacatalunya.com que se suma a las interesantes competiciones promovidas desde www.fifaesp.com, entre las que destaca la creación de selecciones autonómicas y nacionales para estar mejor preparados de cara a los World CyberGames o la Campus Party Stadium. Desde estas páginas queremos ofreceremos toda la información y os animamos a participar en los campeonatos organizados con buen criterio y rigor.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ **SOMOS UN CLAN DE AGE OF EMPIRES II** y tenemos una larga tradición en este juego. Nos gustaría organizar torneos entre clanes y reclutar miembros. Para todos los interesados pueden contactar en nuestra web: www.clancod.es.vg.

■ **ME GUSTARÍA BUSCAR GENTE QUE JUEGUE** al «Dungeon Kepper 2» y quiera formar un clan para jugar entre nosotros. los interesados pueden ponerse en contacto en la dirección de e-mail: elxuxi@hotmail.com.

■ **BUSCAMOS GENTE** para alistarse al clan Stesla, de «Red Alert 2». Podéis visitarnos en nuestra web: www.iespana.es/RA2teslat/ o chatear con nosotros en el canal de IRC "Red_Alert_2". Firmado: Joan Riera (All4Spain).

■ **HEREDEROS DE LA FUERZA** es web clan oficial del juego «Star Wars Galaxies» y pretende ser nexo de unión de la comunidad hispana de este juego. No somos un clan ni pretendemos crear un megaclan ni nada parecido. Podéis pasaros por el foro de Herederos y registraros: www.cdv3k.com/foros/foro_herederos/default.asp.

■ **BUSCO GENTE PARA JUGAR** online a «Dungeon Keeper 2». Para los interesados, mi correo es lelxuxi@hotmail.com. Muchas gracias.

■ **QUERÍA DAR A CONOCER** a la comunidad Hispana, el futuro MMORPG de Blizzard World of Warcraft. Nuestra web es www.full-wow.com y podeis chatear con nosotros en el canal de IRC-Hispano #wow-online. Saludos :-)

■ **SOMOS UN CLAN EN ESPAÑA DE COSSACKS** que estamos funcionando desde febrero y sumamos 60 miembros y el único requisito para entrar en el es el hablar castellano, la direccion es www.cosacks.net.

■ **QUIÉN QUIERA JUGAR ONLINE** Rainbow Six: Covert Ops que se comunique conmigo vía e-mail: pitufito2000@latinmail.com

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 106

1.C. Middle Earth Online. **2.A.** Alex Corretja **3.C.** Nueve. **4. 1.A, 2.A, 3.B.** **5. 1** (22.000), **2** (western), **3** (América), **4** (rey).

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre_ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Edad_ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

MICROMANÍA 107

Computer Hoy Juegos

Vive las Mil y una Noches

El príncipe más famoso de la Persia medieval retorna 15 años después. Como siempre, el laboratorio ha dictado su sentencia, con las 48 pruebas de rigor en 24 ordenadores.

• Son comentados con el mismo método FIFA 2004, Patrician III, Hidden & Dangerous 2, Empires o El Hobbit , con resultados sorprendentes.

• La elaborada Comparativa se centra en los juegos de moda, basados en la Segunda Guerra Mundial como Call of Duty, Medal of Honor, etc. ¿Quieres saber cuál es el mejor?

• Finalmente podréis saber si las novedades funcionan en vuestro PC, conocer las últimas noticias, los juegos más vendidos y las comparativas de Hardware más profesionales.

• De regalo, Battle Realms, unos de los grandes nombres de la estrategia 3D.

¿Conoces el concepto práctico de COMPUTER HOY JUEGOS?

Nintendo Acción

Los mejores trucos de Pokémon

Nuevo mapa póster de Rubí y Zafiro: Cuarta entrega del mapa de Hoenn. Con él podrás completar el enorme universo donde se desarrolla Pokémon.



• Regalos para todos: Los chicos de Nintendo Acción se han vuelto ¡locos! este mes. Regalan 13 consolas, 92 juegazos y 500 demos jugables del título de moda: Billy Hatcher.

• ¡¡20 novedades!! Un mes glorioso para los fans de Nintendo. ¡¡Menuda lista de novedades os tienen preparada!! Desde Mario Kart a Pokémon Pinball, FIFA 2004, Need for Speed, True Crime...

• ¡¡Y los secretos más ocultos de Rubí y Zafiro!! Sí, señor. Treinta trucos sólo para los verdaderos maestros Pokémon. Vais a alucinar con ellos. No te pierdas el próximo número de Nintendo Acción. Ya la tienes en tu quiosco. ¡¡Y por sólo 2.95 euros!!

PlayManía

¡Pasión por el Fútbol!

Comparativa. Play2Manía este mes os ofrece una exhaustiva comparativa de FIFA 2004 y Pro Evolution Soccer 3.



• Suplementos. Este mes, los suplementos de Play2Manía son de lo más práctico. Por un lado, 40 fichas de trucos. Además, la guía completa de Jak II es un formato de lo más cómodo.

• ¡Gran Bazar! Aprovecha la ocasión y participa en el megasorteo que te proponen. ¡¡ Más de 600 premios!!

• Y toda la actualidad. Play2Manía te ofrece los mejores análisis, noticias y los avances de Metal Gear Solid 3 y Splinter Cell 2. Y todo por sólo 2.99.

Ya a la venta.

Hobby Consolas

¡Más de 250 páginas! ¡Todos los juegos!

Final Fantasy: un espectacular avance a FFX-2, el nuevo capítulo de PS2. Además, el debut de la serie en GC con FF Crystal Chronicles en un gran reportaje.



• Suplemento especial: Regalan un suplemento de 36 páginas con las guías completas de 3 juegazos: Prince of Persia (PS2), XIII y Beyond Good & Evil (PS2).

• 50 preguntas para el 2004: ¿Cuándo saldrá Final Fantasy X-2? ¿Y Halo 2? ¿Tendrá modo online la versión europea de Resident Evil Outbreak? Este reportaje te ofrece todas esas respuestas, y más.

• En Navidades... ¡novedades!: Y de lujo, oiga. True Crime (todas), Mario Kart (GC), Rainbow Six 3 (Xbox), Need for Speed Underground (todas), Medal of Honor Rising Sun (todas), Mario & Luigi (GBA)... Hobby Consolas 147, a la venta el 25 de noviembre por sólo 2,95 euros.

Suscríbete a Micromanía

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

POR SÓLO 39,50€

+ESTE ARCHIVADOR DE REGALO





Si quieres también puedes comprar EL ARCHIVADOR sin suscribirte

POR SÓLO 9€

(Gastos de envío incluidos)



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



Teléfono

806 015 555

Coste Llamada: 0,09€ + 0,31€/min.

(Horario: lunes a viernes de 9h a 13h y de 15h a 18h)
(Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h a 16h)



Fax

902 540 111

(envía el cupón por fax)



E-mail

suscripcion@hobbypress.es

Internet

www.hobbypress.es

(rellena el cupón en la web)

Correo

Envía el cupón adjunto dentro de un sobre y envíalo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA, SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

Micromanía

Elige una de las 2 opciones

❑ Sí, deseo suscribirme a Micromanía por 12 números por sólo 39,50€ (ahórrate 7,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un archivador.

❑ Sí, deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_| |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
ENTIDAD AGENCIA DC Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**

O VISA O MASTER CARD O 4B O EUROCARD O 6000

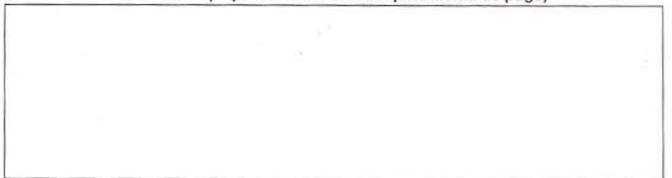
NÚMERO |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| CADUCIDAD |_|_|/|_|_|

Nombre/ Apellidos.......................... Fecha de Nacimiento.................. Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)



- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.

Decoración acústica

Unidades de agudos de titanio con refractor lateral y un subwoofer de 30W RMS son características propias de altavoces de alta fidelidad. Todas ellas están presentes en este conjunto 2.1, que se sitúa en los niveles de calidad para melómanos, sin olvidar su innovador diseño.

Creative I-Trigue L3450
- Precio: **149,90 euros** *(24.941 Ptas.)*
- Más información: **Creative**
- **http://es.europe.creative.com/**





Apura cada curva

Un competente conjunto de volante y pedales con Force Feedback que destaca por incorporar 12 botones y una pequeña palanca direccional "Hat Switch" para asignar un control de cámara virtual y echar una rápida ojeada a los lados en juegos como «Grand Prix 4». Se conecta vía USB.

Soyntec Racing VT-150
- Precio: **123,55 euros** *(20.556 Ptas.)*
- Más información: **Soyntec**
- **www.soyntec.com**



Elige lo mejor

El PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.2 GHz (800 MHz FSB)**
- Placa base: **ABIT IC7-G MAX3**
- RAM: **Dos módulos de 512 MB DDR 466**
- Lector DVD: **Pioneer DVD120S**
- Grabadora: **Benq DW800A**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas)**
- Tarjeta gráfica: **Argos 9800 Pro 256 MB**
- T. de sonido: **Creative SB Audigy 2 ZS Pro**
- Altavoces: **Creative Inspire T7700**
- S. Operativo: **Windows XP Professional**
- Disco duro: **Western Digital WD360 S-ATA**
- Ratón: **Terratec Mystify Claw**
- Teclado: **Logitech diNovo**
- Volante: **Thrustmaster F1 Force Feedback**
- Joystick: **Saitek X45 Flight System**
- Gamepad: **Saitek P880**

Admirable en mayúsculas

Logitech vuelve a sorprendernos con un maravilloso diseño con efecto titanio y acabado de lujo que aporta la interesante novedad de separar el teclado numérico para dotarlo con una pantalla multimedia. El ratón óptico MX900 y el teclado disponen de tecnología de transmisión inalámbrica Bluetooth.

Logitech DiNovo
- Precio: **299 euros** *(49.749 Ptas.)*
- Más información: **Logitech. Tel: 91 375 33 68**
- **www.logitech.com**



¿Fotos o pósters?

Un avanzado sensor de 5 Megapíxeles permite a esta cámara digital tomar fotos con una impresionante resolución de 2560x1920 píxeles, un tamaño idóneo para realizar impresiones en gran formato o simplemente hacerse un álbum de fotos con una calidad visual portentosa. Dispone de zoom digital de 4X y tarjeta de memoria SD de 8 Mb ampliable a 256 Mb.

Benq DC C50

▸ Precio: **Sin confirmar.**

▸ Más información: **Benq. Tel: 91 375 45 97**

▸ **www.benq.es**



Grabaciones supersónicas

La nueva regrabadora DVD+RW de BenQ supone un punto y aparte en el estándar de las velocidades de grabación (8x) y regrabación (4x).
Puede grabar un DVD+R completo de 4.7GB en tan sólo 10 minutos. Su tecnología +VR permite grabar en tiempo real desde fuentes de datos externas como cámaras digitales o analógicas.

Benq DW800A

▸ Precio: **Por confirmar.**

▸ Más información: **Benq. Tel: 91 375 45 97**

▸ **www.benq.es**

Volando libre

La ingeniería de diseño de Saitek vuelve a dar en el clavo con esta avanzada palanca de vuelo, que dispone de cuatro tornillos de eje ajustables para adaptarse a las preferencias de movimiento de cada jugador. Su botón de disparo emula a los mejores clásicos e integra acelerador.

Saitek Cyberg Evo

▸ Precio: **49,95 euros** *(8.310 Ptas.)*

▸ Más información: **Saitek**

▸ **www.corporate-pc.com**



Cuerpo a tierra

Juegos como «Call of Duty» aprovechan la tecnología EAX Advanced HD con efecto posicional surround de 7.1 canales (3 frontales, 2 laterales, 2 traseros y 1 subwoofer) que nos envuelvan con los disparos y el estruendo de las bombas con tanto realismo que más de uno agachará la cabeza. Esta tarjeta es el tope de gama, con certificación THX, resolución de 24 bits y un rack para montarse un estudio de edición profesional.

Creative SoundBlaster Audigy 2 ZS Pro

▸ Precio: **279,90 euros** *(46.571 Ptas.)*

▸ Más información: **Creative**



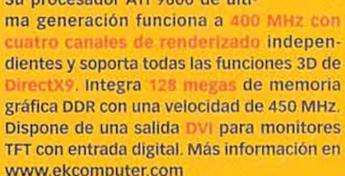
Novedades

Micromanía recomienda

Si no quieres reparar en gastos para tener un ordenador preparado para configurar al máximo los juegos del presente y del futuro, la elección de la CPU no puede ser otra que el Intel Pentium 4 Extreme Edition a 3.2 GHz. Construido en proceso de 0.13 micras, integra 512 k de caché de nivel 2, 2 Mb de caché de nivel 3 y el bus de sistema funciona a 800 MHz, ideal para sincronizar con módulos de memoria DDR a 400 MHz. Se ha diseñado específicamente para obtener el mejor rendimiento con los videojuegos, pues sus 2 Mb de caché de nivel 3 pueden recargar la memoria de acceso antes de que el procesador lo pida, lo que permite incrementar la velocidad a la hora de acceder a la memoria y dispositivos como la tarjeta gráfica. La tecnología HyperThreading permite a los desarrolladores de software crear complejos motores físicos y de inteligencia artificial. Su precio se sitúa en torno a los 850 euros.

Ingeniosa solución al típico problema de sudoración de las manos y cansancio con los gamepad con este modelo que dispone de un sistema de aireación por microventiladores. Si te pasas horas y horas jugando con «FIFA 2004» o cualquier otro simulador deportivo te encantará este modelo, Nikko AirFlo PC. Desde luego su confort de uso es inigualable. Y tampoco se queda atrás en funcionalidad, con 13 botones y dos palancas analógicas para acceder a los controles "Freestyle" de los juegos deportivos de EA Sports. Su precio es de 42 euros y tenéis más información en www.nyko.com

Si buscas la mejor relación entre precio y prestaciones en aceleración 3D te recomendamos la Argos 9600 de EK Computer, que puedes adquirir por 110 euros. Su procesador ATI 9600 de última generación funciona a 400 MHz con cuatro canales de renderizado independientes y soporta todas las funciones 3D de DirectX9. Integra 128 megas de memoria gráfica DDR con una velocidad de 450 MHz. Dispone de una salida DVI para monitores TFT con entrada digital. Más información en www.ekcomputer.com



Cuando se trata de realizar una recopilación en CD-Audio o simplemente necesitamos que el soporte físico de un volcado de datos tenga la máxima resistencia y fiabilidad no basta con cualquier CD-R, es mejor optar por los nuevos discos de Memorex Titanium con revestimiento antiestático resistente a las ralladuras de manipulación. Se venden en paquetes de diez unidades, tienen una capacidad de 700 Mb y soportan la grabación a 52X. Más información en www.memorexlive.com

Estrenos DVD

HULK



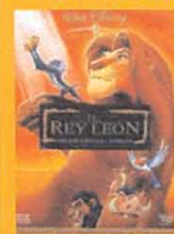
Dos discos conforman la versión especial en DVD de "Hulk", el superhéroe más verde, fortachón e irritable de la Marvel. El primero incluye la película dirigida por Ang Lee, y muestra lo atormentada que puede ser la vida de un científico después de sufrir un accidente genético, especialmente si los que le rodean se empeñan en cabrearle.
El segundo de los discos contiene una completa colección de extras. Gracias a ellos se puede controlar un modelo en tres dimensiones de Hulk; las diferentes visiones que podría adquirir la bestia según el estilo que maneje el dibujante (anime, Marvel o europeo); escenas eliminadas, el inevitable "cómo se hizo", comentarios del director, o una pormenorizada disección de la pelea de Hulk con los perros, entre otras.

INDIANA JONES



Las aventuras completas de Indiana Jones (en busca del arca perdida, el templo maldito y la última cruzada) se han comercializado en un pack de cuatro DVDs: los tres primeros con las películas protagonizadas por Harrison Ford, y el último con material extra para deleite de los fans del más audaz de los arqueólogos.
El pack pretende ser el no va más de la saga salida del tándem Spielberg-Lucas con más de tres horas de material audiovisual y documentales inéditos hasta la fecha. Los "secretos" de los efectos especiales y la música, el desarrollo de las películas paso a paso, entrevistas con los protagonistas, o los trailers de los largometrajes, entre otros, son algunos de los extras de este pack especial Indiana Jones.

EL REY LEÓN

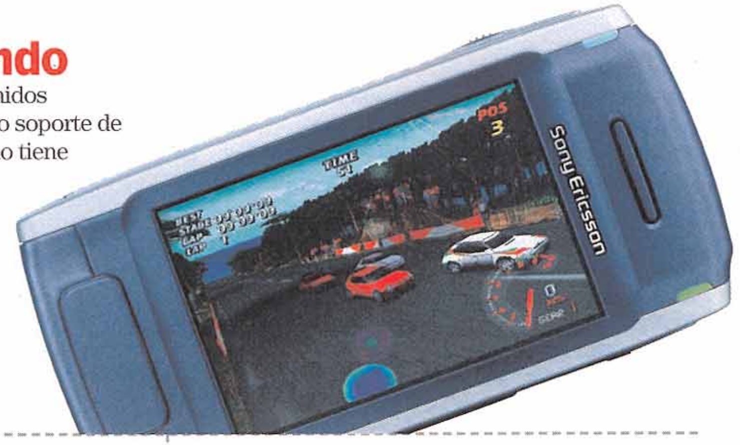


La edición especial en DVD de "El Rey León" ofrece en dos discos diversos alicientes aptos para toda la familia, acorde con el espíritu de las fiestas que ya acechan a la vuelta de la esquina (no en vano, los productos nacidos en la factoría Disney han llegado por Navidad, como el turrón, desde hace muchas generaciones).
La pareja de discos contiene dos versiones de la película, la cinematográfica y una creada especialmente en dibujos animados; una nueva canción, "Al amanecer", en el mismo estilo meloso de la exitosa banda sonora original; tres juegos, un safari virtual, escenas eliminadas en el proceso de montaje del filme... En definitiva, más de cuatro horas de material extra acerca de Simba, Scar, Timón y Pumba.

Lo siento, estoy jugando

Con una pantalla táctil de 65.536 colores, sonidos polifónicos, auriculares estéreo y el completo soporte de juegos Java y Symbian, este teléfono móvil no tiene nada que envidar a las consolas portátiles. Incluye el juego «V-Rally». Integra cámara y memoria flash de 48 Mb.

▸**Sony-Ericsson P900**
▸Precio: **Por confirmar.**
▸Más información: **Sony Ericsson.**
Tel: 902 180 576
www.sonyericsson.com



Render nuclear

Sigue la carrera por el "top" de prestaciones en la aceleración 3D y nVidia responde a los 9800XT de ATI con el chip GeForce 5950 Ultra (NV38), que en esta tarjeta corre a 475 MHz con una arquitectura de 256 bit, mientras que los 256 Mb de memoria vuelan a 950 MHz. Logra una velocidad de 356 millones de triángulos por segundo y soporta DirectX9 por hardware.

Creative 3D Blaster 5950 Ultra
▸Precio: **639,90 euros** *(106.470 Ptas.)*
▸Más información: **Creative**
▸**http://es.europe.creative.com/**



Su aspecto le delata

Si eres un fiera en los juegos de acción en primera persona te gustará este ratón óptico por su agresivo diseño, realizado en material transparente y acabado en un rojo de esos que asustan sólo de verlo. Resiste los giros más violentos y se conecta al puerto PS/2.

Soyntec Crystal Red
▸Precio: **12,40 euros** *(2.063 Ptas.)*
▸Más información: **Soyntec**
▸**www.soyntec.com**

Multimedia y aventurero

Si te gustan los reproductores MP3 de pequeño tamaño pero necesitas una gran capacidad de almacenamiento, este nuevo modelo de Creative dispone de 256 Mb para llevar a cualquier sitio unas 60 canciones a 128 kbps. Además, integra una radio FM estéreo con grabación directa. Se conecta al PC mediante vía USB.

Creative Rhomba 256 Mb
▸Precio: **199,90 euros** *(33.260 Ptas.)*
▸Más información: **Creative**
▸**http://es.europe.creative.com/**



Dos en uno

Estamos ante el primer reproductor/grabador de DVD doméstico que habilita la grabación directa en tiempo real a un disco duro interno extraíble de 80 Gb desde cualquier fuente conectada a sus numerosas entradas de vídeo y audio. Así, podemos grabar una película de la TV en formato MPEG-2 y luego conectar el disco duro al PC para transferir los archivos.

Woxter VDR-500

▶Precio: **499 euros** *(83.026 Ptas.)*

▶Más información:

Plus Multimedia.

Tel: 91 301 26 69

▶**www.plusmultimedia.com**



Se mira y se toca

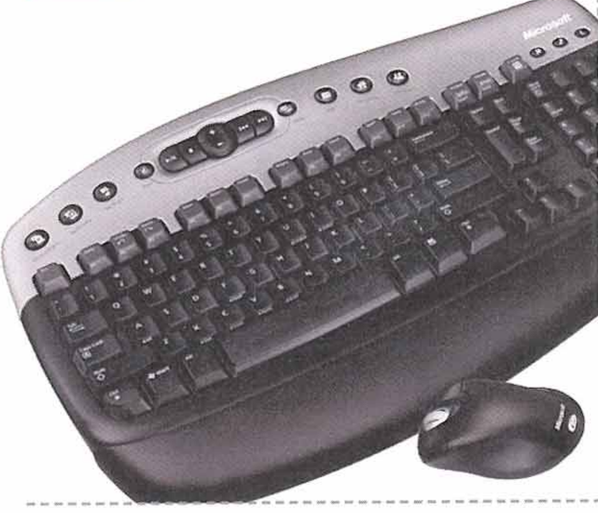
Un diseño espectacular y una ergonomía estudiada al milímetro son las señas de identidad de este conjunto de teclado multimedia y ratón óptico, ambos dotados de transmisión inalámbrica. Entre sus avanzadas funcionalidades destaca la tecnología "Tilt Wheel" que permite a la rueda desplazarse en los dos ejes.

Microsoft Wireless Optical Desktop

▶Precio: **89,90 euros** *(14.958 Ptas.)*

▶Más información: **Microsoft. Tel: 902 197 198**

▶**www.microsoft.com/spain**





La primera de su clase

Nada menos que 8 canales de renderizado, arquitectura interna de 256 bit y memoria DDR son los recursos tecnológicos de vanguardia que permiten al chip 9800XT (R360) de ATI, de esta tarjeta llegar a los 412 millones de triángulos por segundo, récord absoluto de la aceleración 3D. Soporta DirectX9 para que no se le resista nada.

Hercules 3D Prophet 9800 XT

▶Precio: **510 euros** *(84.856 Ptas.)*

▶Más información: **Hercules**

▶**www.hercules.com**

Sonido titánico

Si no tienes problemas de espacio y quieres que tus altavoces de sonido 5.1 puedan competir en un concurso de presión sonora, los 200W RMS totales de este equipo te dejarán más que satisfecho. Los altavoces frontales son de tipo columna, con tweeter y dos unidades de graves cada una. Dispone de entradas analógicas RCA 5.1 para conectar un DVD o las salidas de la tarjeta de sonido.

Genius GHT-510

▶Precio: **373 euros** (62.061 Ptas.)

▶Más información: **Genius**

www.genius-kye.com



Panorama musical

DOVER THE FLAME



Para presentar su última producción discográfica, "The Flame", Dover se ha inspirado en la estética punk, y escuchado la colección completa de The Beatles (si ello es posible, dada la numerosa colección de grabaciones existente en los mercados oficial y pirata).

Pero al margen de influencias ajenas más o menos explícitas, "The Flame" es un disco con las características que han hecho de Dover una de las bandas de referencia del rock nacional: guitarras distorsionadas enturbiando melodías pegadizas, composiciones "made in hermanas Llanos", letras en inglés y la personalísima voz de Cristina.

NACHA POP UN DÍA CUALQUIERA...



Basta escuchar una sola vez el nuevo recopilatorio de Nacha Pop, "Un día cualquiera... Colección de canciones", para hacerse una idea de la enorme influencia que ha ejercido este grupo en el pop español. Canciones como "Chica de ayer", "Una décima de segundo", "Grité una noche", "Lucha de gigantes"... son ya clásicos que se pueden destrozar cualquier gran estrella del momento. Y para los fans más fans, se edita una edición especial de tirada limitada con un DVD sobre el emblemático grupo.

VARIOS UN CAMINO DE PIEDRAS. TRIBUTO A BARRICADA



La banda navarra ya tiene un álbum de homenaje con versiones de sus canciones interpretadas por una variada colección de grupos y solistas. Andrés Calamaro, Burning, Fito & Fitipaldis, La Polla, Loquillo, Reincidentes, Rosendo o SA, entre otros, se han atrevido a grabar sus visiones personales de hasta dieciséis temas nacidos de la banda.

CAFÉ QUIJANO QUÉ GRANDE ES ESTO DEL AMOR



Aún resonando en los oídos la campaña a favor de la Junta de Castilla-León y atenta la vista al anuncio de una conocida marca de cervezas (la de la chica del futbolín), ya está en el mercado la más reciente entrega discográfica de Café Quijano, titulada "Qué grande es el amor".

No hay que haber estudiado mucho para certificar que durante los próximos meses tendremos a los hermanos Quijano (a sus canciones) hasta en la sopa. Ellos han sabido, desde León, dar con la fórmula mágica que une canción con éxito.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en los CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

HALO: COMBAT EVOLVED

Los comienzos del juego

La demo se centra en los inicios del juego en el modo de un solo jugador, y permite hacerte con algún vehículo. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Bungie Software**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **13/10/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **131 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **256 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0b**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo**
- Espacio: **Saltar**

FIFA FOOTBALL 2004

Un partido entre Milan y Juventus

Una espectacular demo que te permitirá disfrutar de la primera parte de un partido entre dos grandes del Calcio Italiano: Milán y Juventus. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **E.A. Sports**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **07/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **35 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **200 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento** ▶A: **Pase largo**
- S: **Pase corto** ▶D: **Disparo**

CALL OF DUTY

Una misión en Dawnville

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Infinity Ward**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **10/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **160 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 700 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **181 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit**
- **DirectX 9.0a**

CONTROLES BÁSICOS: ▶W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas** ▶Botón dcha.: **Disparo** ▶Espacio: **Saltar**





En esta demo podrás jugar inmerso en el caos de una batalla, formando parte de un bien entrenado escuadrón que cae, poco a poco, bajo la fuerza del fuego enemigo. Tu misión será contrarrestar esta fuerza y llevar a los heridos hacia una zona mas segura. Habrás de sortear zonas en las que la munición formará parte del escenario y por tanto habrás de plantear la defensa para que los heridos lleguen en el mejor estado posible a la zona de seguridad. Mientras tanto, los miembros del escuadrón que estén en pie, habrán de ir cubriendo al resto de integrantes del batallón evitando nuevas bajas. **Disco 2.**

UFO: AFTERMATH

Misión demo y tutorial

La saga «X-Com» ya tiene un nuevo integrante, y nosotros una demo del mismo. Esta demo te permitirá disfrutar de cuatro misiones diferentes. Está habilitado un tutorial que os guiará en una partida para que podáis entender y manejar los parámetros del juego. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Altar Interactive**
- Distribuidor: **Zeta Multimedia**
- Lanzamiento: **6/10/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **170 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium 4 2 GHz**
- RAM: **256 MB**
- HD: **187 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 64 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

FORD RACING 2
Una carrera individual

Este título cuenta con la licencia necesaria para brindarnos toda una gama de coches Ford, desde los más actuales hasta los más legendarios, pasando por los modelos 4x4. En la demo del juego tendrás acceso a correr dos carreras al mejor de dos vueltas en diferentes escenarios. Uno de ellos a la medida del Ford Mustang Gt Concept. El otro escenario discurre por terrenos de arena y barro combinados con numerosos baches... ideal para la conducción del F-150 FX4, un todo terreno más complejo de manejar pero que disfruta de un motor que le hace volar. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Razorworks**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Lanzamiento: **31/10/2003**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **34 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **38 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 8.1**

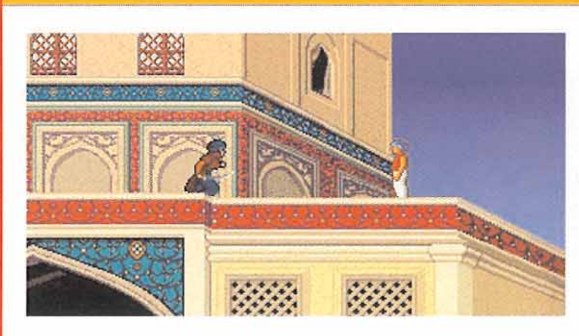
CONTROLES BÁSICOS:
- Cursor arriba/abajo: **Acelerar/Frenar**
- Cursor izq./dcha.: **Izquierda/Derecha**
- Enter: **Cambiar vista**

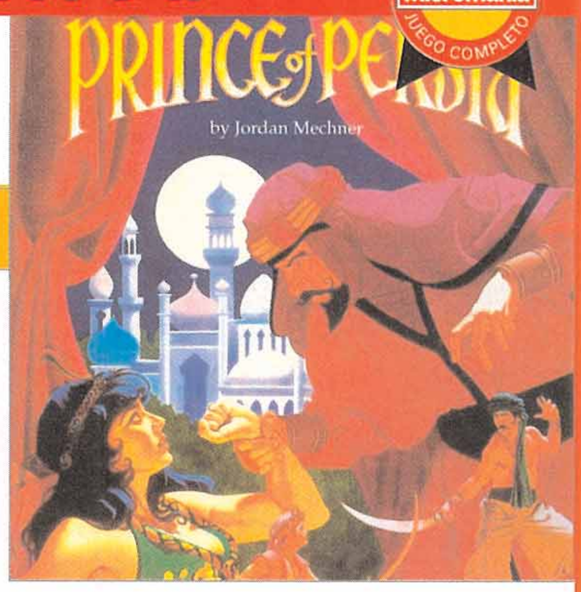
PRINCE OF PERSIA I Y II

ESPECIAL Micromanía JUEGO COMPLETO

2 Juegos completos. Versión íntegra de los dos títulos clásicos para PC.

FICHA TÉCNICA:
▶Género: **Acción/Plataformas** ▶Compañía: **Broderbund** ▶Distribuidor: **Broderbund** ▶Lanzamiento: **Ya disponible** ▶Idioma: **Inglés**





Los clásicos nunca mueren, sobre todo si están dotados de una enorme jugabilidad que les ha hecho ser recordados a pesar de los años que han ido pasando. Micromania os ofrece este mes la primera y segunda entrega de uno de los títulos más exitosos del mundo de los videojuegos, «Prince of Persia». El argumento de este juego, creado allá por principios de los años 90, gira en torno a nuestro príncipe, a quien habremos de ayudar a escapar de las mazmorras en las que se encuentra encerrado antes de que se acabe el tiempo. La segunda entrega, también incluida en el CD, tomó la misma base que el juego original, pero se le agregó una mayor calidad gráfica y sonora, y una gran cantidad de fases y misiones, algunas de ellas realmente complicadas de superar. Para que ambos juegos funcionen correctamente, habrás de descomprimir los archivos en formato .zip contenidos en la carpeta \Prince of Persia, a una carpeta del disco duro a la que puedas acceder desde la interfaz de comandos MS-DOS. Una vez accedas a la carpeta correspondiente, deberás ejecutar el fichero Prince.exe contenido en ella, para arrancar el juego. **Disco 1**

CHICAGO 1930
Una misión demo

En «Chicago 1930» tendrás la oportunidad de vivir la acción en cualquier de los dos bandos que entonces existían, policía o mafioso. De momento, en la demo, podrás convertirte en Jack Beretto, la mano derecha de Don Falcone, uno pez gordo que acaba de aterrizar en la ciudad y que quiere hacerse con el control de la misma. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Spellbound Entertainment**
- Distribuidor: **Virgen Play**
- Lanzamiento: **12/11/2003**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **139 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 800 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **280 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

MOH: A.ASSAULT BREAKTHROUGH
2 mapas en modo multijugador

Si ya gustó la primera entrega de la serie «Medal of Honor», espera a ver la nueva expansión. La demo te permitirá jugar en modo multijugador, y tendrás dos escenarios diferentes para escoger sobre los que centrar tu atención. También tendrás acceso a diferentes vehículos. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **2015 s**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **1/10/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **214 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **203 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de **sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo**
- Espacio: **Saltar**

EL HOBBIT
Tres partes de la aventura

Basado en una de las obras literarias de J.R.R. Tolkien, el creador de "El Señor de los Anillos", llega «El Hobbit», una aventura llena de color y fiel en casi todas sus líneas a la obra de la que proviene. En el juego, al igual que en la demo, tomarás el papel de Bilbo Bolsón, un personaje que descubre un raro anillo... **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Aventura**
- Compañía: **Amaze Entertainment**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **28/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **126 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **207 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 32 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento** ▶Ratón: **Vistas**
- Enter: **Acción**
- Espacio: **Saltar**

CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04
Los comienzos de la temporada

La demo te permitirá escoger entre cualquier equipo por el que habrás de fichar. La pretemporada, momento en que comienzas, es una de las bases de cimentación sobre la que construir un serio proyecto deportivo, por tanto habrás de mimar todos los detalles en torno a ella. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Manager Deportivo**
- Compañía: **Sports Interactive**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **30 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 733 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **144 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 9.0**

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

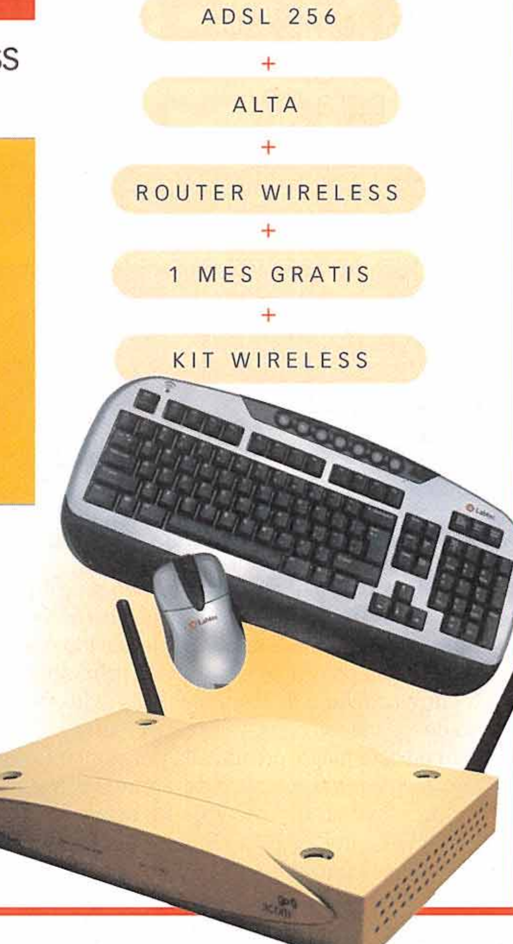
YA.COM

Conexión YA.COM ADSL 256 Wireless Y Micromanía

DISFRUTA DE LA CONEXIÓN CON TARIFA PLANA ADSL QUE TE OFRECE YA.COM

- Introduce el CD número 1 de Micromanía 107, que se adjunta con la revista.
- Haz clic sobre el icono de Ya.COM
- Se abrirá una página explicativa de la promoción. Haz clic sobre el botón "Date de Alta".
- Se establecerá una conexión gratuita temporal a Internet para completar el alta.
- Introduce toda la información requerida y lee atentamente las condiciones del contrato. Ten en cuenta que el contrato tendrá una duración indefinida a partir de la fecha de activación del servicio. Para solicitar la baja voluntaria, deberás notificarlo por escrito a YA.COM con una antelación de al menos 15 días a la fecha efectiva de baja en el servicio.
- Una vez completado el proceso de alta, se generará un icono en tu escritorio con el nombre YA.COM. Haz clic sobre este icono para conectarte. Promoción válida hasta el 31 de Enero.

ADSL 256
+
ALTA
+
ROUTER WIRELESS
+
1 MES GRATIS
+
KIT WIRELESS



YA.COM pone a disposición de los lectores de Micromanía una oferta de conexión a Internet de manera económica sencilla y con una gran cantidad de extras. Consiste en conexión ADSL de 256 Kbps de velocidad, 30 MB de espacio web, cinco cuentas de correo de 10MB, IP dinámica o fija con el alta gratis y un mes de conexión gratis. A partir de entonces la cuota mensual será de 39,07 euros. Además se incluye un router inalámbrico 3COM de 54 Mbps más un kit de Teclado + Ratón inalámbricos. Como opción, YA.COM ofrece la posibilidad de adquirir, adicionalmente, una tarjeta de red wireless PCI, PCMCIA o una Ethernet 10/100. **Disco 1**

CONTRACT J.A.C.K.

2 capítulos en modo Single Player

Desde los estudios de Monolith llega a las pantallas «Contract J.A.C.K.», un juego de acción "precuela" de «No One Lives Forever 2». En la piel de John Jack, un asesino a sueldo de D.A.Ñ.O. somos contratados con la intención de acabar con la mafia Italiana. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Monolith Productions**
- Distribuidor: **Vivendi Universal**
- Lanzamiento: **21/11/2003**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **129 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 1 GHz**
- RAM: **256 MB** ▶HD: **207 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D con 64 MB** ▶Tarjeta de sonido: **Tarjeta de Sonido 16 bit** ▶**DirectX 8.1**

CONTROLES BÁSICOS:
- W/S/A/D: **Movimiento**
- Ratón: **Vistas**
- Botón izq.: **Disparo**
- Espacio: **Saltar**

Especiales



TRON 2.0

Editor de niveles

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Monolith**
- Distribuidor: **Planeta**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma: **Inglés**

Para poder usar el editor es necesario tener instalado el juego, así como la actualización 1.030. El editor puede modificar los parámetros originales del juego, por lo que su contenido quedaría excluido de toda garantía. **Disco 1**



MAX PAYNE 2

Más niveles

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Remedy**
- Distribuidor: **Virgin Play**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma: **Inglés**

Para acceder a los nuevos capítulos que se ofrecen, Upper East Side y Mona's Playground, debes completar el juego una vez, para acceder el modo "Muerto Andante". Amplía la experiencia vivida en «Max Payne 2». **Disco 2**

Actualizaciones

Tron 2.0

Actualización a la v. 1.030

Soporte para los jugadores que disponen de una placa base con el chipset i865G. Se ha corregido un problema que permitía escoger armas no disponibles en el modo multijugador.

AoM: The Titans

Actualización a la versión 1.01

Este archivo soluciona problemas detectados durante las partidas en red, ya sea local o Internet, además de un error en las partidas salvadas.

Delta Force: Black Hawk Down

Actualización a la v. 1.3.0.37

Con esta actualización se intenta ofrecer un mayor realismo. El rotor de un helicóptero puede matará a un personaje. Se han ajustado parámetros de disparo de algunas armas.

Age of Mythology

Actualización a la versión 1.08.

Se han solucionado problemas en el menú de configuración de opciones.

Madden NFL 2004

Se ha mejorado el aspecto gráfico para sacar mayor rendimiento a las tarjetas Radeon y GeForce FX. Se han solucionado algunos problemas de sonido, así como la conexión en partidas de IP a IP.

Nascar Racing 2003

Actualización a la v. 1.2.0.1

Se ha ajustado el control de los vehículos, así como la física de los mismos y la IA de los rivales.

Halo

Actualización a la versión 1.02

Se mejora el sistema de autoactualización, además de evitar que un jugador salga inesperadamente cuando está usando el Chat interno. Esta versión de actualización también introduce mejoras sobre las opciones disponibles en el servidor dedicado.

Yager

Actualización a la versión 5.22.

Este archivo añade un soporte correcto a las tarjetas gráficas Radeon de la serie 7. Se han solucionado algunos problemas con las animaciones ejecutadas desde unidades de DVD. Las máquinas con tecnología Hyper-Threading ahora podrán hacer funcionar el juego sin problemas.

Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1